免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.165

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月06日

页数：212页

人是邪恶的综合体。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.165

专题企划

鬼节鬼话

游戏鬼怪文化漫谈

三次元空间

超级口袋妖怪大乱斗 3DS

研究中心

恶魔幸存者2 NDS

特快专递

最终幻想 零式（试玩版） PSP

口袋光环

科隆游戏展

PSV游戏集锦

攻略透解

全假面骑士 骑士世纪 NDS

勇者30 2nd PSP

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G PSP

赠品



《最终幻想 零式》海报

本辑特别关注

系统解说
全角色评析
全流程攻略

与NDS订下契约 成为假面骑士吧

攻略透解
P83

全假面骑士 骑士世纪 NDS

攻略透解
P98

系统详解
全关卡攻略
称号入手条件

勇者们！向命运反抗吧！

勇者30 2nd PSP

从"G级"开始的全新旅程
今天你暖洋洋了吗？

攻略透解
P123

全设施简介
全G级设施详解
G级村民任务与探险任务全攻略

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G PSP

以七月十五中元节这个契机，来聊聊游戏中的鬼怪文化，以及那些让人产生恐惧不安感的恐怖游戏……

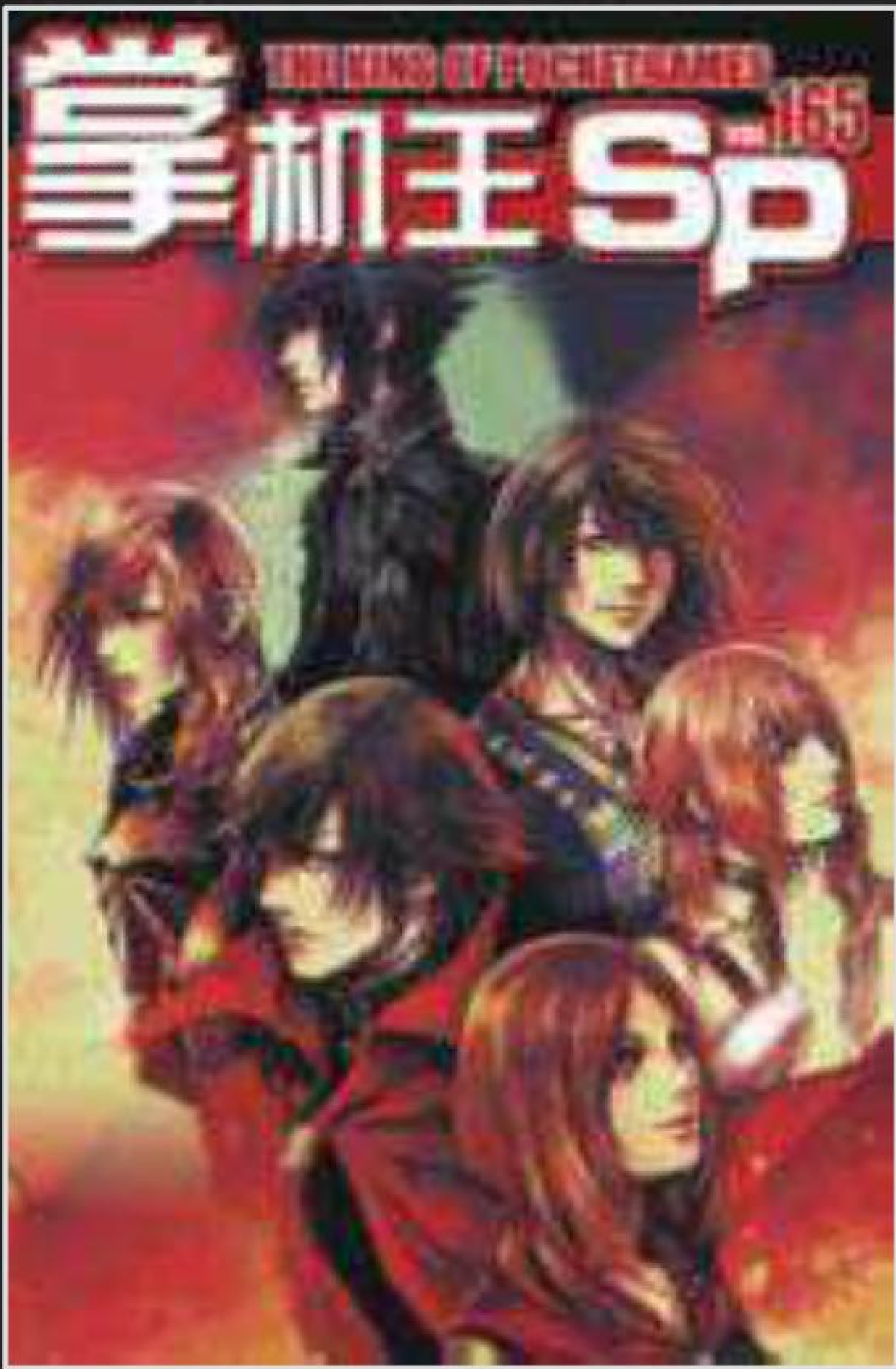
专题企划
P35

鬼节鬼话
——游戏鬼怪文化漫谈

卷首语

随着暑假的结束，游戏界稍显冷清的淡季也宣告结束，本辑为各位读者奉上的《艾鲁村G》详尽攻略只是前菜，接下来《圣骑战史》、《恶魔幸存者 超频》等佳作都将纷至沓来。当然还是要苦口婆心地提醒一下身为学生的读者们注意分配时间，不要患上"假期综合症"。即将到来的9月除了有惯例的TGS外，任天堂更宣布把秋季发布会放到9月13日召开，与确定要在TGS上公布发售日的PSV针锋相对。直降1万日元的3DS已经引起了业界的轩然大波，而这一次两家厂商又将上演怎样的一出精彩对决呢？让我们拭目以待！

苍穹



掌机王Sp VOL.165



封面用图：Square Enix
游戏人物集合
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.165

视频地址：http://www.tudou.com/programs/view/eKiFaZI9mHU/
密码：666666

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

特快专递

游戏一品轩

攻略透解

研究中心

玩转NDS

玩转PSP

市场动态

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引





超级口若悬河2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园

Spike	AVG	发售日未定	PSP
日版	1人	售价未定	
对应周边未定			



去年11月25日推出的推理动作游戏《口若悬河 希望学园与绝望高中生》素质极其优秀，在“黄金眼”中获得了28分的高分，登入了“黄金珍藏”的殿堂。由于结局处Spike明确表示挖坑未填，大家都在等待着续作的出现。经过9个月的等待，续作的消息终于来到了广大玩家的面前。现在就让小编为大家揭示目前续作的已公开情报。特报中还有Spike两位骨干成员的访谈，可以从中挖出多少信息呢？

文 白菜 美编 anubis

这次的厮杀舞台是南国的小岛！



《口若悬河》是什么游戏？

这是一款描绘了15名高中生在希望峰学园经历的残酷命运的推理动作游戏。想要从学园毕业必须相互残杀的设定，完全超乎意料的故事展开以及揭露圈套的趣味性都在玩家中有着绝好的口碑。

在南国小岛上诞生的厮杀乐园！

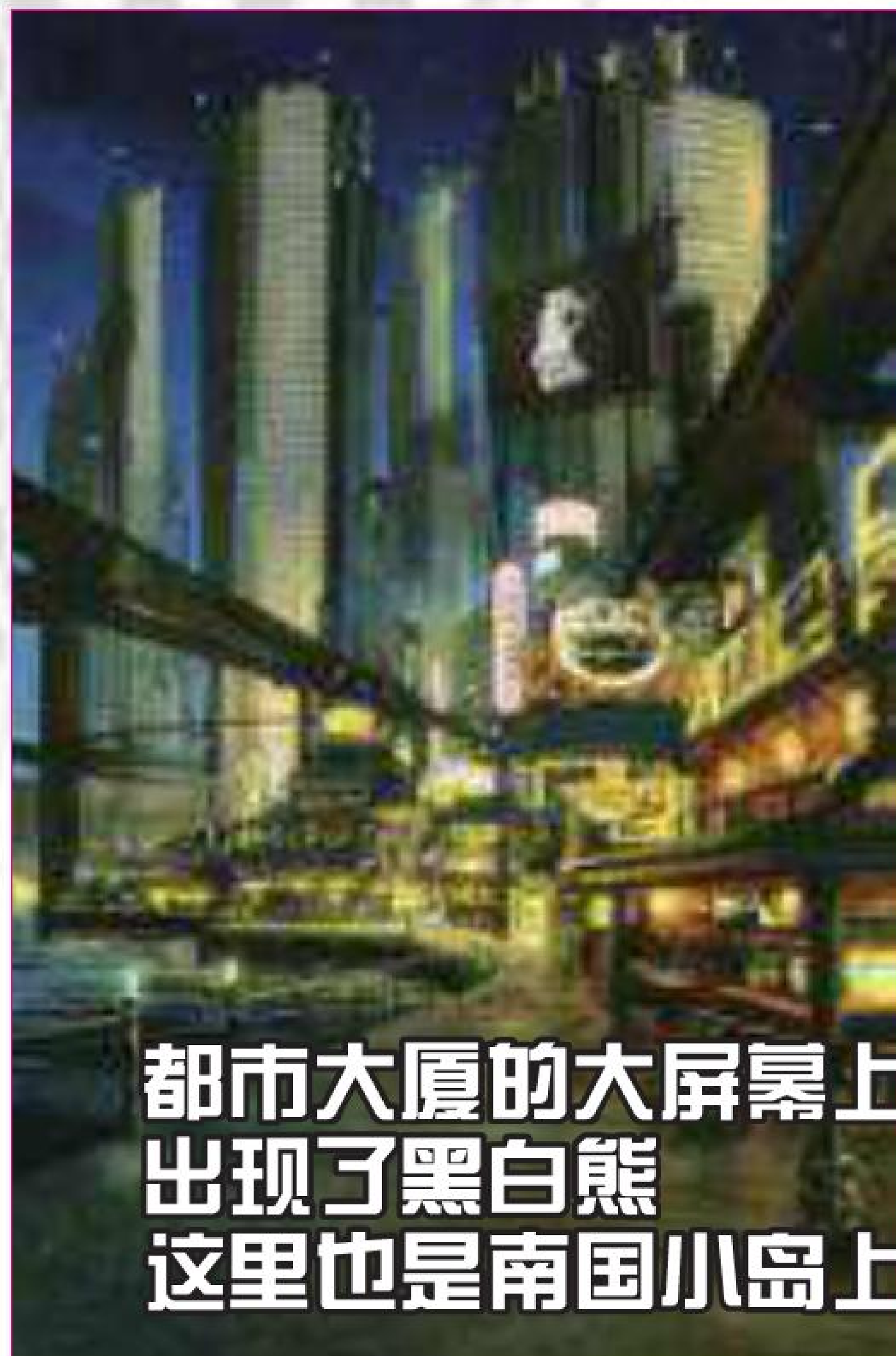
本作的舞台是被分割成 5 个区域的南国小岛！在这般充满开放感的场所，会如同前作一样展开残忍的相互厮杀。蔚蓝的天空与纯白的云朵，实在难以让人联想到杀人事件。在公开的图片中，不少图片带有深意……



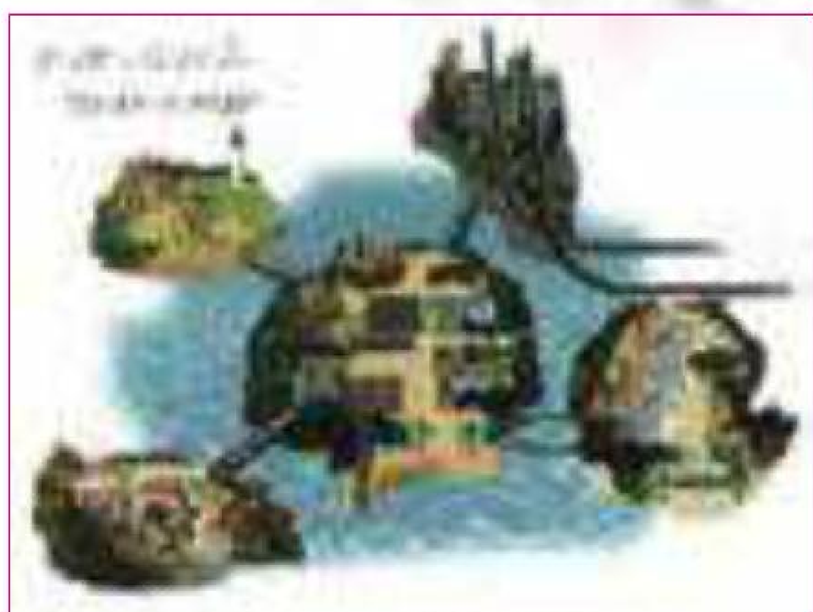
▲四处都是椰树的场景。如此明朗的气氛，也会发生凄惨的事件吗？



并排着的黑白熊的脸代表着绝望？



都市大厦的大屏幕上出现了黑白熊 这里也是南国小岛上？





金字塔遗迹前埋着的是……机器人？



寺泽善德 制作人

小高和刚 剧本负责

①超级开发者访谈

——本作的标题不仅仅加上了“2”，还有“超级”二字，理由是什么？

小高和刚（以下，小高）：说《口若悬河 2》的话，对于玩过前作的玩家来说，游戏方法大概会被推测得八九不离十。但实际上在企划阶段，大家出的点子就已经远远凌驾于玩家基于前作的想象之上了，因此为了表达进一步进化之意，才加上了“超级”两个字。

寺泽善德（以下，寺泽）：这个标题充分表现出了制作成员们想要跳出原有框架的想法（笑）。

——副标题的“再见绝望学院”似乎透出了“高潮”、“完结篇”这类感觉？

小高：嗯。应该是差不多的意思……吧（笑）。

——故事上似乎也跟前作有所关联。

寺泽：是发生在前作结局后的故事。不过在那之后到底详细发生了什么事，就请期待游戏吧（笑）。

——本作的舞台是南国小岛，请谈一下选择这里的理由。

小高：前作的所有故事都在学校内终结，充满了一种闭锁感。这次想远离那种阴湿的气氛，创造出一种暖洋洋的感觉。而且，前作有着“流行精神病态”这一主题，这次以南国小岛为舞台，可以重新对这个主题进行挖掘。如果以悬疑小说中常有的场景来比喻的话，前作就是暴风雨中的山庄，本作则是绝海中的孤岛。将其变换为《口若悬河》的风格，就成了南国小岛了（笑）。

——原来如此。那么本作的主题是？

寺泽：关键词是“高速推理天堂”与“精神病态热带”。

小高：前者是指加上了南国小岛作为舞台后，想要跳出 3D AVG 这一框架，加入更多娱乐元素的想法。后者“精神病态热带”嘛……还没完成呢（笑）。在接下来的开发中，将与其他开发成员一起将印象固定下来……预定如此（笑）。

——（笑）。公布的图中，有一座满是黑白熊脸的拉什莫尔山啊？

小高：这也是南国小岛上的一处场景。这座山是相当重要的地方呢。

——原来如此。遗迹前埋着的机器人也有一定的深意吧。

寺泽：这个机器人只是一个意境，其实是负责插画的组员随手画上去的（笑）。能不能在正式版中出现还是未知数呢。如果能从这里感受到开发组员们的干劲和童心就好了……大概小高也完全没有考虑过有关这个机器人的东西吧（笑）。

小高：我也没有拜托过他们画出“埋着机器人的遗迹”（笑）。

——（笑）。以 5 座小岛为舞台的话，可移动的范围比起前作来增大了很多呢。

小高：如果为此让移动变得麻烦那就是本末倒置了，我们准备将其控制在让人不会觉得烦躁的范围内。前作是以教室和走廊为中心进行探索，这次我们正在考虑着加入能够一边感受情节状况一边移动的背景运动或移动方法。

——这次的南国小岛与前作的舞台希望峰学园有什么联系吗？

小高：嗯……在地理上有联系，但也不止是这样。这个也请期待游戏吧（笑）。

全新的超高校级学生 进化的学级裁判



当然并不只是舞台，本作的登场角色也焕然一新。在此为大家介绍 4 名角色，其中除主人公以外的角色还不知姓名，谜团真是重重。不过其中一人好像在哪儿……另外还有全新追加的系统也不可错过。



▲3D与2D交织而成的本系列独有“2.5D画面”。这种跃动着的画面表现方式在本作中会更上一层楼。













◀▲连名字都不知道的角色们。这位胖胖的少年跟前作的某位角色有点相像……



角色设计师 小松崎类的超级留言

终于挨到公布的日子了。游戏名为《超级口若悬河2》。本人继前作之后继续担当角色设计一职。本作依然会让这些超高校级的角色们以离奇的设定登场亮相。仍然沿袭了《口若悬河》的角色设计风格，敬请期待！



▲这是在访谈中公开的本作角色的设定图。除了主人公与少爷气质的胖子以外，似乎还有这次没有公开的角色……

超级开发者访谈 2

——主人公日向创是一名怎样的角色呢？

小高：《口若悬河》的故事是以主人公视角发展的，因此主人公不会采取玩家希望外的行动，最好是无个性的角色。但前作的主人公苗木诚令人意外的个性很强，因此本作有意区别于前作，将主人公设定为能够投影出玩家个性的角色。

——肌肤白皙的美少女看起来像是本作的女主人公？

小高：这次的图看起来是很像女主人公，但最终是否会在这个位置上还不清楚。但是，本作的所有女孩子比起前作来整体变可爱了。

——这次介绍的4名角色的选择标准是？

小高：是根据整体的平衡性来选择的。但是，

架着眼镜的某人是一开始就决定要公布的就是了（笑）。

——架着眼镜的胖胖的他，真是令人十分在意呢（笑）。总感觉似乎在前作也见过他……

寺泽：是谁呢（笑）。

小高：这是对前作中大受好评的某人在故事层面上的背叛。虽说是预想外的展开，但这位架着眼镜的仁兄也可以说是《口若悬河》独特的背叛感之一呢（笑）。

——充满肉感的少女似乎跟前作中的大神有着相似的感觉？

小高：这名少女跟大神毫无关系，是全新的角色。

——前作的角色会在本作登场吗？

寺泽：请期待游戏吧（笑）。

小高：全新的角色，在全新的舞台上，进行全新的厮杀，另外还有许许多多的惊喜哦。

追加了新系统的高速学级裁判

寻找杀人事件的犯人的学级裁判，可以说是《口若悬河》最为有趣的部分。存活下来的学生一个个对案件发表看法，而主人公要以案发现场的证据来论破对手的理论，逐渐挖出隐藏起来的真相。本作中为学级裁判增加了新系统“反论”。前作只要主人公成功进行了“论破”，就会转移到下一个话题。现在加入反论的话，就能将议论带入更深的层次。连绵不断的议论与交织其中的反论，玩家能够成功将其论破吗?





超级开发者访谈 3

——本作的系统是沿袭前作的吗?

小高：没错。基本上是一样的,将前作的“推理动作”这一类型再度强化，特别是重点强化了学级裁判部分。

——进行了怎样的强化呢?

小高：主要是裁判的节奏部分。前作比起系统来，优先了剧本的制作，之后再根据剧本制作了学级裁判上作为议题的部分。但是这次由于作为基础的系统已经完成了，因此想要做出议论热烈起来以后，能够连绵不断地增加问题作为议题的部分。新系统反论就是其中的一环。

——反论是使用在学级裁判的哪个部分呢?

小高：主要是用来针对主人公的论破的部分。前作的裁判中以论破将议论的话题区分开来，现在加上反论的话，就能发展为更加混乱的裁判战与推理战。

——其余的系统追加要素呢?

小高：前作的学级裁判中有“灵光拼字”这一结合了射击与推理的环节，我们预计会加入类似的其他新系统环节。玩家一定会惊讶“这样的小游戏竟然也能和推理结合起来”。









超级开发者访谈 4

——黑白熊有什么变化吗?

小高：独特的口调不准备进行改变。但是在前作的开发中，就像黑白分明的外形一样，原本是准备让它同时拥有性格善良和恶劣的部分。但不知为何竟然变成了纯腹黑的性格（笑）……本作决定回到原点，预计将黑白熊的残虐性也交织在白色的善良性格之中。

寺泽：诶！是这样的吗？我觉得它还是一如既往的黑啊（笑）。

小高：嗯，好像的确是这样。详细情况就请大家期待游戏吧（笑）。

——黑白熊的声优这次也是大山信代老师吗?

寺泽：虽然全体的声优分配还没定下来，不过黑白熊果然还是希望由大山信代老师演绎。

——有没有玩过前作后才会发现乐趣的内容?

小高：虽然从制作上说，从《超级口若悬河2》开始玩也会觉得很有趣，但果然还是玩过前作的玩家能感受到更多的乐趣。要说的话，如果连小说也去看的话就更好了。小说的内容是前作的前日谈，也有新角色登场。

——最后请对粉丝说句话吧!

小高：托前作玩家们热烈支持的福，我们才能够制作续作。这份感激之情将化作全新的作品与全新的惊喜献给大家。游戏正在全力制作中，敬请期待!

寺泽：11月即将迎来《口若悬河》1周年纪念，我们正在考虑能让大家高兴的企划。希望大家能开开心心一起迎接1周年纪念与《超级口若悬河2》。

事件 EVENT

gamescom如期举行，大量SCE相关内容发表



欧洲地区规模最大的游戏展会gamescom于8月17日至8月21日在德国科隆举行。作为此次展会中三大硬件厂商中惟一举行展前发布会的厂商，SCE于当地时间开幕式前夕的8月16日夜晚进行了展前发布会。

在SCE的展前发布会上，新上任的SCEE首席执行官（COO）Jim Ryan登台向与会者详细介绍了新掌机PlayStation Vita（以下简称PSV）的功能，包括主机配备的两个模拟摇杆，前后触摸屏等令玩家期待已久的功能。此外，Jim还着重介绍了3G功能对于PSV实现社交内容的重要性。facebook、skype、Twitter全球知名社交网站、语音通信服务等将作为应用软件登陆PSV，玩家可以通过PlayStation Store来免费下载它们，从而使购买3G版的玩家可以像使用智能手机一样随时随地登录社交网站，实现玩家之间更为畅通无阻的沟通。此外，玩家玩PS3游戏所获得的奖杯，也能在PSV上进行浏览并和朋友进行比较。而今后PSV的软件，除了会发售实体版之外，也会在PS Store上提供数字版的下载。

紧接着，副总裁Michal Denny向与会者介绍了PSV的软件阵容，重点介绍的PSV游戏一共有四款。第一款为此次发布会上首次宣布的《抵抗》PSV版。《抵抗》作为SCE旗下著名射击游戏系列，曾经在PS3和PSP平台均推出过作品并受到好评，此次的PSV版全名为《抵抗 燃烧天空》（Resistance: Burning Skies），据悉，PSV的双模拟摇杆操作将会是本作操作的关键，而游戏也将运用到PSV的六轴以及触控操作。游戏的剧情发生在PS3的《抵抗2》之前，玩家所扮演的主角弗兰克是纽约的一名消防队员。发布会上着重介绍的第二和第三款PSV游戏分别为之前已经公开过的《小小大星球》PSV版以及《真实战士》（Reality Fighters）。第四款游戏为完全原创的新作《逃脱计划》（Escape Plan），这是一款带有黑色幽默的新感觉益智类游戏，玩家的目的就是控制一高一矮两名角色，使它们在不死的情况下成功逃脱各种机关陷阱。在介绍第三方游戏阵容的环节时，厂商确认Ubisoft目前正有6款PSV软件正在开发之中，其中就包括目前红遍全球的大作《刺客信条》的最新作，据悉PSV版将会采用全新的主人公，而沉寂多时的优秀音乐作品《音乐方块》（Lumines）





也将在PSV上获得重生。此外，来自EA的年度足球大作《FIFA 12》也将推出PSV版，再加上之前已经公布的《使命召唤》、《生化奇兵》等国际大作，PSV在欧美地区的第三方阵容也相当具有竞争力。虽然目前来自日本厂商的第三方作品还未大量公布，但相信在TGS期间伴随着PSV在日本确切发售时期的公布，会有不少来自第三方的游戏陆续公开。

发布会上的一大意外是新型PSP（PSP-E1000）的公布。这台新型PSP在造型上与之前的PSP差别较为明显，采用黑色哑光设计，主机正面下方有一条突出的槽，而原本配置在PSP下方的按键则被并排放在了这条槽上，不过我们并未见到之前的PSP拥有的音乐键以及屏幕亮度调节键。背面的UMD槽在设计上也发生了变化。而在性能方面最大的不同，则是这台PSP取消了无线LAN功能，玩家无法使用Wi-Fi功能，这就意味着玩家无法进行联机，以及无法直接通过PSP从网上下载游戏和其他各种数字内容。不过由于UMD槽未被取消，因此玩家仍能通过UMD光盘，以及连接电脑通过Media Go软件从PlayStation Store下载来获得游戏。这台新型PSP最大的优势在于其仅售99欧元的超低价格（约合人民币920元），不过目前这个新版PSP将仅在欧洲地区发售，其他国家和地区的发售计划则仍然未定。但是对于凭借“《怪物猎人 携带版》系列”等联机大作才能站稳脚跟的日本PSP市场来说，如果失去了联机功能，那么这台新型PSP对于玩家的吸引力将会非常有限。





此外，在发布会的最后，作为压轴SCE还宣布了家用主机PS3将在全球范围内进行降价的消息，160G版在降价后的新价格分别为欧洲249欧元、北美249美元、日本24980日元。

8月15日

作为3DS年末的两款重要大作，《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》受到不少玩家的关注，也被外界寄望为3DS真正爆发的起爆剂。日前，这两款游戏在美国的具体发售日期得到了确认，其中《超级马里奥3D大陆》将在今年11月13日发售，而《马里奥赛车7》则将在12月4日登陆美国，售价方面两者均为39.99美元。此前任天堂在发表3DS降价计划的时候，已经宣布《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》将分别于今年11、12月在日本发售的消息，而日本的具体发售日期则有待进一步公布。

8月16日

根据EnterBrain的统计，任天堂对应裸眼3D显示的新掌机3DS在8月11日降价之后，销量获得了极为明显的增长，当周（2011年8月8日~2011年8月14日）在日本共卖出了21万4821台，这个周销量仅次于其首发当周的37万1326台名列历史第二，这也证明了原本高达25000日元的售价确实是阻碍3DS普及的一个不利因素。由于3DS降价后的热卖，《塞尔达传说 时之笛 3D》、《任天狗+猫》、《海贼王 无限航路SP》等3DS代表游戏的销量也有所反弹，而一些对目前的3DS游戏没兴趣的玩家，则选择先将机器买回家来玩以前的NDS游戏。截止到今年8月14日，3DS在日本的累计销量已经达到了152万1326台。

事件 EVENT

NBGI与DeNA合资成立新公司BDNA

8月22日，Bandai Namco集团与著名社交游戏公司DeNA联合宣布，Bandai Namco集团旗下的Bandai Namco Games（即我们平时所说的NBGI）将与DeNA共同出资成立新公司BDNA（其中NBGI出资7500万日元、DeNA出资2500万日元），新公司将于今年10月1日起正式设立，现任NBGI副社长的鹈之泽伸将担任新公司的社长。

据悉，两大公司此次之所以合资设立新公司，主要目的是为了在全球范围内进一步扩大以社交游戏应用为首的游戏事业。最近几年，社交游戏以及智能手机游戏发展非常迅猛，市场环境以及玩家的嗜好也在发生着变化，智能手机、平板电脑等携带终端的普及使更多平时不玩游戏的人加入了玩家一族。DeNA作为日本乃至全球领先的社交游戏公司，成功运营着手机社交平台Mobage，并于最近将其推广到智能手机领域，去年公司收购以开发《We Rule》（我们的王国）而闻名全球的美国著名休闲社交游戏开发商ngmoco，进一步巩固了在此领域的领先地位。NBGI与DeNA之前也曾有过愉快的合作，NBGI于去年7月开始在Mobage上提供游戏，同年12月两社共同开发的社交游戏版《高达》，目前注册用户已经超过了300万。双方表示，此次合并将发挥NBGI在游戏策划、开发方面的经验，以及DeNA在社交游戏开发、运营方面的经验，在全球范围内展开以智能手机平台为中心的社交游戏应用，新公司的首款作品将在今年年内上线。

8月18日 位于日本福冈的著名游戏公司Level-5宣布将于今年10月15日和10月16日两天，在东京举办公司单独展会“Level5 World 2011”。该展会将为两个部分，在10月15日当天首先将举行公司历年来已经约定俗成的新作发表会“Level5 Vision”，其后则是面向普通玩家的新作试玩以及展台活动，在试玩区甚至可以玩到刚刚发表的新作，展台活动目前已知的游戏包括《雷电十一人》、《纸盒战机》等作品，而展会的门票则是免费的。Level-5表示，公司今后将继续致力于推动整个游戏业界，为玩家们带去各种惊喜，而此次单独展会也是惊喜之一。

8月18日 在gamescom期间，3DS版的《铁拳》得到进一步的公开。据悉，《铁拳3D》中的可使用角色将达到40名以上，并将实现60帧的流畅运行，游戏中确认将会有针对3DS版而新开发的场景。除此之外，《铁拳3D》还有一个非常吸引人的卖点，那就是将完整收录将于9月份上映的系列首部CG电影《铁拳血之复仇》，并且该影片支持3D功能，玩家可以通过3DS来立体地欣赏这部影片。



8月19日 任天堂与日本人气少女组合NMB48进行合作，展开名为“NMB48的各位来到你的3DS”的活动。活动的内容为，玩家可以接收到NMB48其中8位成员的特殊Mii，并且这些Mii均是由这8位成员自己创建而成。玩家只要将任天堂特设官网，或者大阪与京都的四个车站内张贴的海报上的QR码，利用3DS的Mii Studio进行读取，就可以获取这些特殊的Mii。此外，在这项活动的官网上还可以看到NMB48的成员们创建自己Mii形象的视频。该项活动时间截止到今年10月31日，喜欢NMB48又持有3DS的玩家不要错过。



软件 SOFTWARE

《寂静岭》新作确认登陆PSV，游戏方式令人意外

在本届gamescom首日举办的Konami发布会上，厂商宣布了旗下人气系列《寂静岭》将在PSV平台推出全新作品的消息。这款PSV平台的《寂静岭》新作全名为《寂静岭 记忆之书》（SILENT HILL BOOK OF MEMORIES），与系列传统的AVG游戏方式不同的是，本作将是一款对应多人游戏的射击解谜作品，玩家可以与其他玩家一起进行联机作战并解谜。游戏将采用俯视视角，比系列以往的作品更加强调射击性，而在故事的演出性方面想必会有一定程度的降低。从目前获得的情报以及截图来看，游戏方式可能会有些接近之前Square Enix的纯下载游戏《劳拉与光之守护者》。目前厂商已经确认，游戏将加入角色的成长要素。





这款PSV的《寂静岭》新作将由《魂斗罗4》的开发商WayForward Technologies进行制作，至于发售时间目前则模糊定在2012年，但可以确定的是它将晚于PS3/Xbox 360版的《寂静岭 大雨倾盆》发售。

事件 EVENT

Konami发布2011财年第一季度财报，社交游戏势头喜人

Konami于8月上旬发布2011财年第一季度（2011年4月1日至2011年6月30日）的财务决算报告。该季度Konami的营业额为549亿1500万日元（同比增长3.3%），营业利润70亿日元2400万日元（同比增长144%），税前纯利润67亿600万日元（同比增长173.5%），属于本社股东的纯利润为40亿4300万日元（同比增长219.7%）。

从营业利润的角度来看，包含家用游戏和社交游戏的数字娱乐部门，以及包含了体育俱乐部运营等的健康服务事业表现突出，分别创造了261亿200万日元和202亿5800万日元的营业额。但是从营业利润的角度来看的话，健康服务事业创造的营业利润仅3亿日元，而数字娱乐部门所创造的营业利润则高达61亿日元，相比去年同期的23亿日元有了非常显著的进步。对于数字娱乐部门来说，值得大书特书的是社交游戏方面获得了飞速的发展，其中由社交游戏创下的营业额高达78亿日元，这个数字甚至高于电视游戏的77亿日元，为数字娱乐部门的业绩做出了巨大的贡献。去年9月份面向GREE提供下载的《龙之收藏》（ドラゴンコレクション）注册用户突破了300万人，在全体游戏排名中连续37周排名第一，而今年6月、7月陆续登陆Android和iOS这样的智能手机平台之后，游戏还实现了智能手机与非智能手机之间的对战与协力游戏，并且实现了就算更换终端也能继承存档的服务，获得了玩家的好评。另外一款棒球社交游戏《职业棒球梦幻九人》的注册用户也迅速突破了100万，成绩仅次于《龙之收藏》。

当然，社交游戏所创造的营业额高于电视游戏部门，一方面是由于社交游戏的发展势头确实迅猛，另一方面也是由于本财年第一季度Konami在电视游戏领域的成绩有所退步，比如《潜龙谍影》相关软件的销量就从去年同期的127万套下降为本季度的16万套，而《世界足球 胜利十一人》（职业进化足球）虽然在全球的累计销量在本季度突破了7000万套，但足球游戏的销量从去年同期的136万套下降为本季度的75万套。Konami方面表示，随着今年秋冬季《世界足球 胜利十一人2012》、《潜龙谍影HD合集》、《新・深爱》等大作的推出，电视游戏部门的成绩将会有所好转。



游人望远镜





每辑“游人望远镜”都会记录我们熟悉的游戏制作人平时的生活与工作上趣事，而且一文一图均由他们亲自发表，因此经常会爆出大大小小的新闻。而在本辑栏目中各位制作人又有什么猛料呢？小岛秀夫一张照片足以说明一切。

栏目主持
酷洛洛



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

《Z.O.E》登陆3DS？



在大森的桌子上发现这玩意，这是什么玩意？

8月16日



正在测试《潜龙谍影3 高清收藏版》，这热带雨林的画面真漂亮！

8月23日



小岛先生倒不如先跟我们解释一下，《Z.O.E》玩具的背后那几个英文是什么意思吧，我震惊了！



樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》

《新·光明神话》巨型花车



买了参考书，里面描述了《街头霸王Ⅳ》的判定设计，还真的是矩形，真厉害。

8月2日



佞武多节上《新·光之神话》的巨型花车，犹如往黑暗中灌注光芒的女神和天使。

8月4日

收到Capcom送来的两款《艾露村G》，谢谢！

8月12日





艾鲁虽萌，但照片上方的两个肉球也好萌。



森利道

Arc System Works制作人，代表作包括“《罪恶装备》”系列、“《苍翼默示录》系列”

墨镜之王道



从我脑海里爆发出来的产物，别说这是黑历史呀！（右图）

8月9日

▲《苍翼默示录》原创设定集



与志仓千代丸偶遇留念。（左图）

8月15日



我的分身。

8月19日



看看设定集，再看看前面的小粘土，都很有爱。



神谷英树

《大神》、《鬼泣》之父，现任白金工作室游戏制作人

看我七十二变

这样、这样、还是这样吧。









额……神谷你这是非主流么？



稻船敬二

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长代表作包括《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏从Capcom离职后负责Comcept与Intercept两个游戏工作室

机会的使用方法

大家有没有想过关于“机会”这回事？

我一直认为，机会这个东西是谁都有的，但是要活用它却是非常难的。机会平等地分配到每个人身上，次数是同样的，只不过拜访的时期各不相同。但是这样却让人感到这个世间很不公平，既有成功者也有失败者。这是为什么？

我认为成功者大多是活用了极少数的机会，而失败者将这些机会错过。不管多伟大的机会在自己的面前出现，如果没有发觉的话，是不可能为了抓住机会、活用机会而努力的，因此机会就这么简单地逃走了。



▲稻船贯穿在“《鬼武者》系列”中的一闪系统正体现了这种“机会”。

我能够很自豪地说，在有生之年我确实和几次机会相遇了，并很好地活用了它们。甚至还给了他人很多次机会，帮助他人看到机会的存在。在那个时候我能够很真切地感受到现在所说的话——“机会是不会随便显示它的结果的”。

发现机会、抓住机会的只有机会的拥有者本人。想要活用机会首先必须要有“觉悟”，消极的人、充满消极思想的人大多都会让机会逃走。想要伺机而动，可惜机会不会等你，时机一到机会就会从那里消失。有限的机会是活用还是放弃，都取决于“自己”。

我认为首先要对机会十分敏感，对机会充满贪欲，然后在发现机会的时候，不应该先考虑眼前得失，而是思考将来的事比较好。未来的事情并不是未知，要想象着未来，抓住机会，使未来成为你想象的样子，这才是活用机会的真正意义所在。

大家一起来重视“机会”吧！



各位同学也要把握现在所拥有的机会。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

走出去

当苹果成为世界上市值最高的公司时，任天堂的市值也差不多跌到了谷底。几年来受够了“脑白金”与健身游戏的核心玩家们不乏幸灾乐祸者，有人说索尼收不了你、微软收不了你，就让苹果收了你！一个靠休闲游戏崛起的老厂，被另一个休闲游戏平台打垮，在厌恶休闲游戏者看来似乎是某种报应。

几年前任天堂鼎盛时，几乎所有财经媒体都在盛赞任天堂的经营层多么多么神乎其技，任天堂的经营策略被视为管理学界的学习楷模。现在任天堂倒了霉，这些媒体都纷纷调转枪头，数落任天堂的种种不是。有人说，都什么时代了，还在坚持只给自己的平台做游戏？不如让马里奥到iPhone上钻钻水管、顶顶砖块。抓住新平台的商机才是识时务者应做的事。投资者们都深以为然，所以当《口袋妖怪》的迷你游戏出现在iOS上，任天堂股价大涨，而当任天堂出面重申了坚持数十年的独占政策，股价继续掉头下跌。有投资顾问建议股民：“赶紧抛掉任天堂的股票吧！看看他们都迂腐不化到什么地步了！”

对岩田聪来说，一切就像回到了他刚继位社长之时。业绩下滑、市场份额流失、股价大跌、不信任感蔓延……岩田聪需要的是新的奇迹，但这种奇迹几乎不可能靠降价实现。正如岩田社长在几年前所说，降价无法改变产品的市场处境，只能作为迫不得已之时的保命之技。岩田聪希望的是借助较低的价位，以及几款大作护航，在年末商战之时形成3DS大热销的社会现象，将市场人气完全激活。如果此战成功，任天堂至少可以保住其传统强势的低龄市场，至少可以保住与当年GBA相当的市场规模。但NDS的全盛期难以重现。

有投资顾问建议，任天堂如果不愿改变自家游戏的独占原则，应当考虑再造一部新掌机。正如当年已有GBA的任天堂推出NDS这个“第三支柱”，任天堂可以在继续经营3DS的同时再造一个“第三支柱”。当初岩田聪提出NDS的目标是“人手一台”，可惜掌机并非必需品，缺乏“人手一台”的基础，在掌上娱乐设备中，只有手机能成为必需品。

任天堂能否联合手机厂商，打造一台游戏手机？刚收购摩托罗拉的谷歌是最合适的托付对象。由谷歌设计操作系统，摩托罗拉设计硬件，任天堂设计操作方式，或许能诞生一款既有出色的手机应用体验，又有独特游戏玩法的新概念手机。玩法创新是任天堂的核心竞争力所在，用别人想不到的技术，配合独特的游戏创意，带来令人耳目一新的游戏体验。当前全面趋同的智能手机设计，最缺的就是真正适合玩游戏的操作界面。时代在变，当前被视为标准的直板式智能手机也总有落伍的时候，外形、屏幕等方面仍有充分的创新空间。苹果将IT技术与消费电子技术完美融合，创造了行业史上最大的奇迹。在这个提倡随身玩乐的时代，将游戏产业的创新理念应用于手机业，也同样大有可为。事实上iPhone的产品策略与游戏业有许多相似之处，一定时期内统一的硬件规格让第三方能安心开发出大量发挥硬件特性的软件，打破传统手机业因规格多变而始终无法形成规模化软件市场的困境。说到底，软件与硬件的完美结合才能成就一款优秀的电子产品。



无论如何，以传统游戏的售价卖休闲游戏的时代已经过去，薄利多销才是休闲游戏的未来，任天堂要继续走休闲之路，终究要从游戏产业走出去。

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

这次统计的销量正好是3DS正式降价前一周，显然消费者都在等着15000日元的亲民价，3DS的销量降至黎明前的黑暗。软件方面，较为核心向的《J联盟 创造球会7 欧洲加强版》力摘桂冠，NDS末期大作《集合！卡比》也取得了7万的好成绩。此外《女王之门》和《恶魔幸存者2》虽然排在末两位，但由于统计的是其发售后的第二周，总销量还是相当不错的。

软件销量（日本）　2011年8月1日～8月7日

1 J联盟 创造球会7 欧洲加强版

J.LEAGUE プロサッカ-クラブをつくろう！7 EURO PLUS

■SEGA■SLG■2011年8月4日■5600日元

NEW 本周销量 9万3940套 累计销量 9万3940套

作为“《创造球会》系列”的15周年纪念作品，本作堪称融合了系列诸多优点的集大成制作，增加玩家的管理权限并强调个人和声望是最大改动。游戏自身的出色素质，再加上发售前期一系列的代言、广告、试玩版等宣传运作，首周就斩获近10万套的佳绩令人惊喜，也在情理之中。

2 集合！卡比

あつめて！カ-ビィ

■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

NEW 本周销量 7万675套 累计销量 7万675套

NDS上这款趣味十足、可爱十分的游戏是各位玩家应该尝试一下的。作品摈弃了系列传统操作和游戏方式，改为全触屏操作，过关斩将需要集合10个卡比的力量。利用卡比的数量优势触发机关来找寻隐藏金币，才能进入最终的隐藏关卡。可谓颠覆而创新的一作。

3 美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル！

■NBGI■ACT■2011年8月4日■5229日元

NEW 本周销量 6万528套 累计销量 6万528套

虽然本作有着很明显的仿《怪物猎人》的痕迹，不过还有能看到不少独有的特色。将料理这一要素很好地融入到游戏中，甚至连角色的升级都要靠食用料理，和原作契合度很高。游戏的打击感不错，可使用角色数量还有待提高，总体来说还算是一款不错的动漫改编作品。

4 全假面骑士 骑士世纪

オ-ル假面ライダ-ライダ-ジェネレ-ション

■NBGI■ACT■2011年8月4日■5040日元

NEW 本周销量 4万5114套 累计销量 4万5114套

5 太鼓之达人 携带版DX

太鼓の达人ぽ～たぶるDX

■NBGI■MUG■2011年07月14日■5229日元

↓ 本周销量 1万6103套 累计销量 19万3228套

6 风暴恋人 夏恋

STORM LOVER　夏恋！！(ナツコイ)

■D3 Publisher■AVG■2011年8月4日■5040日元

NEW 本周销量 1万3671套 累计销量 1万3671套

7 冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿

エルミナ-ジュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿

■Starfish■RPG■2011年8月4日■6090日元

NEW 本周销量 1万3468套 累计销量 1万3468套

8 实况力量职业棒球2011

实况パワフルプロ野球2011

■Konami■SPG■2011年07月14日■5250日元

↓ 本周销量 1万3255套 累计销量 13万1652套

9 女王之门 螺旋混沌

クイ-ンズゲイト スパイラルカオス

■NBGI■S・RPG■2011年7月28日■6279日元

NEW 本周销量 1万2679套 累计销量 8万5582套

10 恶魔幸存者2

デビルサバイバ-2

■Atlus■S・RPG■2011年7月28日■6279日元

NEW 本周销量 1万2329套 累计销量 7万4575套

硬件销量（日本）　（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）　2011年8月1日～8月7日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	3701台	130万6505台
NDSi	5177台	61万2433台
PSP	3万2328台	122万8311台
NDSL	122台	2万6051台
PSP go	52台	1万9786台

3DS累计销量：130万6505台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3277万9129台

PSP+PSP go累计销量：1752万5051台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

这次对八款游戏进行了评分，《超级口袋妖怪大乱斗》、《勇者30 2nd》、《梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填》三款游戏均以过硬的素质获得“热血推荐”级评价。Capcom较为吸引眼球的《谜惑馆 回音之间》和《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》都有着自身问题，前者的部分体感操作由于太过强制而导致玩家不适；后者虽然新增不少内容，却依旧令人产生了审美疲劳，销量也不够理想。



栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

谜惑馆 回音之间



3DS

一款比较另类的游戏，玩家一开始就莫名其妙进入了一个谜之公馆，需要在一个个房间里完成各种小游戏，最终逃出这里。

阿鲁 游戏的玩法比较新颖，大部分房间都需要利用到触摸屏、陀螺仪、摄像头、麦克风等功能。游戏的主题是声音，戴上耳机后立刻就能被游戏华丽的立体声给震撼到。本作大部分时间都需要根据NPC的提问来进行回答，根据回答内容的不同，NPC的反应也会有所差别，这个看似比较有意思的系统对国内的大部分玩家来说却门槛较高，不但要能听懂对方说什么，而且还要知道自己该说什么。为了突出声音的震撼效果，游戏中存在突然出现恐怖画面并伴随尖叫的场景，加上游戏大部分房间比较阴森，胆小的玩家慎入。 **7**

总分 **22**

新鲜度	★★★★☆
声音表现	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

胧月 创意很不错，但需要强制玩家说话的谜题太多，对发音的音量也有要求，在公共场合玩有一定的耻度，也不太适合在半夜玩，有扰宁之嫌。 **8**

白菜 游戏主要的进行方式是说话，在人多的地方玩耍不太方便，而且由于对日语要求高，在国内普及也很成问题。音效非常逼真，戴着耳机会有身临其境的感受。 **7**

■谜惑馆 音の間に間に■卡片■Capcom■AVG■2011年8月4日■1人■无对应周边

超级口袋妖怪大乱斗



3DS 热血推荐

3DS首款《口袋妖怪》游戏，登场精灵换成了玩偶，取消了升级进化系统，取而代之的是通过收集与兑换获得更加强力的精灵。

马修 本作比Wii版前作的内容丰富了很多，1～5代口袋妖怪玩偶的收集足以谋杀大量时间，游戏的手感很赞，开3D时有很强的出屏感。来自于原作的技能动作化后不仅没显得突兀，更保持着原作配招上的多变。游戏的难度设定严谨，初期简单，方便新玩家上手；随着游戏进行，难度的提高也不会让人有“割草”之感。战斗的场面很激烈，丰富的关卡和敌人保持了游戏长久的新鲜度，一些特有的反败为胜的设定更给人以成就感。至于扣的1分，是因为兵团作大战和预想中的激烈程度有些差距。 **9**

总分 **24**

耐玩度	★★★★★
难度	★★★★☆
华丽度	★★★★★

阿鲁 爽快的打斗很有《无双》的感觉，大量精灵收集起来颇有成就感，丰富的关卡让人少了许多重复作业的感觉，轻松易上手适合各年龄层玩家。 **8**

半夏 口袋妖怪们依然十分可爱，在3D视线下更加立体。操作简单，只用几个键就可以进行超爽快的乱斗。可惜不能全程使用自己喜欢的妖怪，且缺少培养要素。 **7**

■スーパーポケモンスクランブル■卡片■Nintendo/Pokemon■ACT■2011年8月11日■1～2人■无对应周边

勇者30 2nd



创意RPG《勇者30》的续作，游戏以30秒为主题，每一关玩家所扮演的勇者需在30秒完成打怪升级、赚钱买装备等步骤，并最终打倒每关的魔王。

乌冬 和前作一样，简陋的外表下有着不轻的份量，光是通关后那豪华的制作阵容就能令人眼花缭乱。剧情是这次游戏最大的看点，五个剧本均匀饱满，前作许多未交代清楚的地方也在本作得以解明，最后一章更是一气呵成，各时代勇者齐聚一堂将故事推向高潮。系统方面也有不小的进化，技能和队形的出现令战斗更有策略性，而不是全靠等级压制，还有武器合成系统也能激起玩家的收集欲望。游戏的音乐一如既往地出色，而且这次每章的主角都有属于自己的BGM，对角色的性格刻画起到了很好的作用。 **8**

总分 24

剧情	★★★★☆
系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆

阿鲁 和前作相比，本作将游戏的重点放在了RPG这个主模式上，增加的据点以及不限时间的练级等要素让游戏更有RPG的味道，自制关卡和挑战模式也十分有趣。 **8**

酷洛洛 比起前作更有一般RPG的感觉，不但默认等级保留，关卡也需要自己探索来触发，不过取消了分支关卡这点比较令人遗憾，一条路通到底少了点“惊喜”。 **8**

■勇者30 SECOND■UMD■MMV■RPG■2011年8月4日■1～4人■无对应周边

冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿



力求还原古典风格的迷宫探索类RPG。以不同种族和职业组合，建立原创角色进行冒险。游戏主要乐趣对迷宫的探索、角色的培养和战斗。

白菜 无数玩家力捧“《冬宫》系列”为3D迷宫主视角冒险类RPG的高峰并非唱高调。作为系列第三作，本作依旧保持了系列的特点。角色培养是游戏中最重要的要素，以种族、职业、特技相互搭配出只属于自己的角色，以自己独有的风格去攻略迷宫。剧情非常简单，但剧情向来是该系列最不用重视的部分。新迷宫与新怪兽，还有新BGM已经足够吸引玩家的眼球。新加入的天气系统意外地很有意思，会影响到迷宫的攻略以及剧情变化。平衡性也得到了良调整，敌人的强度恰到好处，战胜之后也是很有成就感的。 **7**

总分 21

系统	★★★★☆
画面	★★☆☆☆
耐玩度	★★★★★

胧月 更换了主制作人后，游戏中常常出现半吊子的情况，比如解谜要素大幅减少、职业平衡性降低，有些剧情任务完结得很生硬。不过游戏的天气系统很有意思，算明显进化点。 **7**

苍穹 虽然保持了系列的古典风格，但职业平衡性却存在着一定的问题，甚至有些小BUG。另外教程也不够贴心，对于初尝本系列的玩家而言并不算友好。 **7**

■エルミナージュIII ～暗黑の使徒と太阳の宫殿～■UMD■Starfish■RPG■2011年8月4日■1人■无对应周边

信长之野望 苍天录 威力加强版



《苍天录》是系列的第10款作品，本作则基于2004年在PS2发售的PK版移植而来。能够作为军团长、城主进行游戏，并伺机“下克上”是本作的一大创举。

苍穹 《苍天录》的最大特色——以军团长、城主身分进行游戏丰富了本作的玩法，很好地再现了那个人心叵测的时代，玩家既要提防自己的城主是否怀有二心，也可以利用这点让敌方大名被各种谋反弄得焦头烂额。军团委任制以及“城总取”的设定大大加快了一统天下的速度。游戏本身的素质摆在那里，评分主要是扣在移植的诚意上。虽然没指望过会有实质性的改进或追加大量新内容，但是没有任何新增要素或是针对掌机的操作进行一丝微调，冷饭炒得如此“理直气壮”，实在是让人不知道该用什么表情来面对。 **7**

总分 22

系统	★★★★☆
耐玩	★★★★☆
诚意	★☆☆☆☆

马修 游戏的素质没说的。但所谓的新要素实在欠缺诚意，《三国志Ⅸ》中存在的光标移动问题也没有改进，而且战斗画面也没有做出应有的调整。 **7**

胧月 系列中惟一可主玩配下武将的作品，使用一些历史上的关键角色而非大名，令故事的发展方向极为多样。武将的强度与史实相符，但也不会出现无双局面，平衡性不错。 **8**

■信长の野望・苍天录 with パワーアップキット■UMD■Koei Tecmo Games■SLG■2011年8月4日■1人■无对应周边

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

PSP



新的G级地图、新的G级艾鲁、新的G级事件，为了把艾鲁村建设得更加暖洋洋，为了做一个合格的见习村长，“主角艾鲁”今天也依然努力着！

半夏 本作作为G级加强版，在完全收录前作内容的基础上追加了大量的新要素，可以建设各种全新采集设施，随着新设施的开通会有更多个性丰富的艾鲁加入到村子，游戏的主要目的就是搜集全部的艾鲁猫，把村子建设成G级艾鲁村。可以和《MHP3》联动将自己的狩猎猫导入村子，可以看到它说主人八卦，十分有趣。G级探险任务中收录了包括雷狼龙在内的众多新怪物，尽管看上去很可怕，可惜在G级艾鲁的强力攻击下显得有些不堪一击。虽然本作依旧休闲、好玩，可惜和“《怪物猎人》系列”历代的G级加强版相比，这次的加强程度有点不给力啊。 **8**

总分 23

休闲度	★★★★☆
可爱度	★★★★☆
进化度	★★★☆☆

乌冬 增加的东西还算厚道，不过毕竟本作玩法不如正统作品那么有研究性，每天进行单调枯燥的作业很快就会感到腻烦，特别是对玩过前作的玩家来说。 **7**

白菜 沿袭了前作的温馨气氛，大量新设施登场使得玩家会比前作更加忙碌。除了继承存档外，也可以直接挑战G级任务。如果能更加轻易地找到同伴位置就好了。 **8**

■モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G■UMD■Capcom■ETC■2011年8月10日■1～4人■无对应周边

梦幻骑士IV 超荷再装填

PSP



热血推荐

本作是2003年PS2平台同名作品的复刻版，追加了新角色、新剧情、新分支、新结局以及新系统，无论新老玩家都能从本作中找到全新的乐趣。

阿鲁 作为游戏特色的战斗系统需要花费一定时间来熟悉，特别是后期的战斗对站位和走位有一定要求，没有全局观的话很可能让战斗变得举步维艰。游戏中的敌人均为可见式，野外的怪兽均散布在地图各处，只要靠近一段距离就会自动触发战斗，由于游戏界面为俯视，因此树荫下经常会藏着敌人，一不小心就会进入无谓的战斗，一定程度上降低了游戏的流畅度。新角色、新剧情非常自然地融入到了游戏中，休假模式的加入让培养好感度更加方便，这也一定程度上降低了达成多结局的难度。 **8**

总分 24

系统	★★★★★
画面	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

苍穹 4代在系列中本就是素质颇高的一作，适应RMC系统后就会发现其独特魅力。而冲着移植版追加的诸多新要素，纵使是玩过原作的玩家也值得再尝试一番。 **8**

胧月 平衡性进一步提升，流程虽长却没有拖沓感，分支剧情、技能强化和道具收集为主线插进一个个兴奋点。不过点阵角色强制放大后较为难看，角色的说话音量也较小。 **8**

■グローランサーIV オーバーリローデッド■UMD■Atlus■RPG■2011年8月18日■1人■无对应周边

全假面骑士 骑士世纪



NDS

NDS上的最后一款“《假面骑士》系列”，也是迄今为止收录系列作品最多的一款，游戏以ACT形式进行，玩家将与NPC组成二人骑士小队，前往各个《假面骑士》作品的舞台中惩奸除恶。

酷洛洛 虽然3头身的骑士们不如“《假面骑士 巅峰英雄》系列来得“给力”，但骑士们一招一式都对原作进行了忠实还原。作为NDS上的ACT，本作的语音也比较厚道，除尚未开播的《假面骑士Fourze》外，其余28位骑士的超必杀技动画均加入真人语音，看着熟悉的骑士一边念着经典台词、一边施展华丽的必杀，系列粉丝们会不由地感动。遗憾的是，游戏虽然以两人小组的形式进行，却不支持联机模式，让人觉得这是NBGI对末期NDS游戏开发的节省成本、导致内容上的阉割。但作为一款FANS向作品，本作在NDS上的素质还是值得肯定的。 **8**

总分 22

画面	★★★☆☆
手感	★★★☆☆
热血度	★★★★☆

半夏 本作在操作和难度上弹性很好，无论是初接触ACT还是动作达人都能兼顾得到。虽然无法联机，但游戏为辅助角色的防御进行了大幅强化，一定程度上减少了玩家对NPC“低智商”的抱怨。 **7**

乌冬 动作和声音非常丰富，骑士们经典的必杀技都基本得到了还原，不过关卡和敌人的种类有点少，光靠增加难度来提高游戏时间的做法并不是对每个人都适用。 **7**

■オール仮面ライダー ライダージェネレーション■卡片（512Mb）■NBGI■ACT■2011年8月4日■1人■无对应周边



文 酷洛洛

SD高达G世纪 世界

SDガンダムGジェネレーション ワールド

PSP ◆NBGI◆SLG◆2011年2月24日◆日版
1人◆6090日元◆无对应周边
游戏时间：100小时以上

1998年8月6日，PS平台上推出了第一款《SD高达G世纪》，如今“《G世纪》系列”已成为高达改编游戏中一个重要旁支，在参考价值上更是其他作品无法比拟的。相比前几作，《SD高达G世纪 世界》有了不少改进，然而这些改进在玩家中的反应却是褒贬不一。趁着这次机会，请容许酷洛洛在这两页纸上啰嗦几句。

画面——是进是退？

看见《G世纪 世界》的宣传影像，相信大多数人都会把目光停留在游戏画面上。毫无疑问，相比PSP上的前作，2D贴图与3D纸片技术的差距是显而易见的。进入第一话，将战斗画面设置成ON，对敌方选择攻击，黑场过渡后出现的SD高达身姿只能用惊艳来形容。大量的角色语音与镜头特写充斥在战斗之中，简直就是视觉的盛宴。就算与不久后推出的《第二次超级机器人大战Z 破界篇》比较，依然有本质上的差别。毫不夸张地说，《G世纪 世界》的战斗画面代表了当今掌机平台的SLG乃至S·RPG的最高水平。



然而对比总有一个参照物的，上述的参照作品均为“掌机上”的前作，“掌机上”的《机战》以及“掌机上”同类作品。但《G世纪 世界》的前作并不是《G世纪 携带版》，而是PS2和Wii上的《G世纪 战争》，所以玩过PS2上“系列前作”的玩家，看见这画面的时候，大多心里只是念着：原来PSP也可以做到这画面嘛。其实老玩家都知道《世界》与《战争》的画面并无多大长进，然而或许碍于PSP的技能，玩过Wii上《G世纪 世界》的同学可以发现，PSP版的画面略微灰暗，有时候还会突然跳一两帧。连Wii版也谈不上画面表现长进，所以本作画面是进是退，在发售已久的现在已经可以盖棺论定。尽管我们不能对一款掌机游戏吹毛求疵，其实更多只是从前作走过来的笔者要求过高而已，不过回想一下，如果PS2尚未退出舞台，我们可能无法在掌机上体验这款“惊艳”的系列最新作，心里顿时一阵侥幸。

流程革新——是好是坏？

流程可谓本作最大的更变点，即使称作“颠覆”也不为过。过去几作《G世纪》都是以每一作《高达》的故事发展进行纵向发展，玩家可以选择喜欢的作品故事挑战，如此的设计让玩家更容易了解每一步《高达》的作品内容，也体现出系列的参考性。不过这种设计也存在一个重大的

问题——玩家可能会“挑”故事，尤其对于那些从较新的《高达》作品中认识高达的新玩家，他们对早期作品的故事可能会完全不感兴趣，如此一来《G世纪》将很难吸引新玩家。

本作对流程系统的改变，很明显是出于为吸引新玩家而下的一步棋。在随着完成任务逐步开启的关卡中嵌入各高达作品的故事路线，这种横向发展让玩家在攻关过程中不知不觉间了解到各作品的大抵故事，与《机战》的流程设计十分相似。然而更改流程系统后，随之而来的无疑是核心玩家的不满之声。鱼与熊掌不可兼得，NBGI作出如此决定确实不容易，不过从本作的销量来看，至少它依然是成功的：PSP《G世纪 世界》的首周销量为22万7790套，累计销量达到33万2278套，而PSP上的“前作”《G世纪 携带版》累计销量为27万8702套，系列前作《G世纪 战争》PS2版累计销量为30万7754套（至于Wii平台的同作销量历来不足5万，在此就忽略不计了），PSP上的《高达》作品中，《G世纪 世界》也仅次于同平台的两款《高达对高达》。虽然流程变化极大，但游戏最为核心的机体生产·设计·交换系统依旧完好保存，图鉴系统内容更是有增无减，游戏销量上去了，玩家可以安心期待下一作，厂商也更有信心，从结果来看，也没什么好抱怨的。



通信要素——是对是错?

本作少有地加入了通信要素（这里的通信并非指联机合作），玩家之间可以自由交换拥有的机体设计图。《G世纪》收录机体数目一向庞大，全部亲手收集是一个非常漫长的过程，这一改进让玩家在收集机体方面节省出不少的时间。然而由于有不少“收集控”的玩家以此作为游戏的最大乐趣之一，而这一改进无疑大幅降低了收集的难度；此外老手玩家把高级机体设计图与自创角色传送给入门玩家后，也可能造成游戏平衡性的破坏，因此零星怨言也在所难免。不过总的来看这也不失为一个好的开始，至少厂商找到这款游戏在交互性上的可塑点，也期待NBGI在今后“《G世纪》系列”新作中对通信要素的进一步挖掘。

WARS BREAK→GENERATION BREAK——是有是无?

在前作《G世纪 战争》中，游戏引入了“WARS BREAK（战争崩坏）”的系统，在战场上完成一定条件后就能够触发事件，让原本属于其他作品路线的机体和事件乱入到本关的战场中。而本作的“GENERATION BREAK（世界崩坏）”也起到相同的作用，因此有不少玩家都会觉得，本作世界崩坏系统其实等于战争崩坏。但实际并非如此，世界崩坏除了用作事件乱入之余，还加入了全新的“挑战任务”，而这些挑战任务和触发世界崩坏一样是可以有选择地去触发的。由于本作的故事路线已经是横向发展，世纪崩坏系统带来的“穿越”感自然就被淡化，更多被玩家觉得理所当然，因此加入挑战任务后，可以让玩家进一步自主地调整关卡难度。不过在笔者眼中，这点改进还不足以作为支撑厂商当初宣称：“其将令系列得到惊人的进化”的有力论据。



总结与期待

首先在此要感谢NBGI，将这么一款优秀的作品推出在PSP平台上。对于今后的期待，《G世纪》某程度来说是一款游戏版的高达“百科全书”，因此只要将系列机体、故事、人物、资料等收集齐整，《G世纪》就足以让系列FANS爱不释手，遗憾庞大的原作作品线中存在众多外传、野史和黑历史，其中依然有许多未被官方所承认，因此要做到完满，恐怕还需时日。





进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 半夏　美编 咕噜

《谜惑馆 回音之间》是一款以声音为主题，利用了3DS几乎所有功能的一款另类游戏，在看过相关前线报导后，数名小编都对其期待有加。日前，任天堂e商店里发布了本作第一话的试玩下载，虽然价格只有200日元，不过内容还是蛮丰富的，下面就一起来看看这款另类的游戏素质到底如何吧。

《谜惑馆 回音之间》第一话

游戏前的注意事项：本作是一款用来展现3DS立体声魅力的游戏，为了能更好地体验游戏的魅力，请戴上耳机后再开始游戏。游戏中会使用到麦克风、陀螺仪、触屏以及照相等功能，按键几乎不会用到，大部分时间需要玩家根据NPC的提问来进行回答，当上屏幕出现音符符号时就是玩家说话的时候了。不过就试玩版来说，对声音的辨识度不高，将麦克风灵敏度调高之后几乎任何声音都会让NPC做出反应，让原本应该很有趣的互动性降低了不少，不过这对于那些不擅长日文的国内玩家来说算是一件好事。

引子

一开始和玩家交流的是这个公馆的引路人，他会问玩家几个问题，随便回答就好，声音不用太大。之后引路人会跑到屏幕右边，将3DS往右转动就能轻松找到他，之后再听他说几句话后便可以正式开始游戏了。

ミ-ちゃんを探す

这里是猫男的房间，从玩家进房间开始他就在不断呼唤小猫，在听完猫男的请求后他要求玩家帮他找到小猫，回答“はい（ha i）”，之后转动3DS可以移动玩家的视点，对着麦克风喊出“ミ–ちゃん（mi–chyan）”可以听到猫的叫声，玩家要根据猫叫声的位置转动3DS来进行搜寻。如果对麦克风喊话时没有反应请试着将3DS稍微远离面部再说话，也可以等每隔一段时间NPC的呼唤来判断小猫的位置。小猫隐藏的位置在右边蓝色的沙发下，将视角对准这里再次呼唤小猫就能找到它了。

心灵写真の撮影

这个房间一开始会遇到一个女摄影师，她会请求玩家帮忙照相以确认幽灵的存在，和她的对话只需要发出“嗯”的音就可以了，之后便进入照相环节。同样需要靠转动3DS来取景，按下R键为照相。首先对着中央的壁画照相，发现出现在照片上的灵魂；接着对着左边地上的人偶照相会发现相片中多出了一只手；之后对着右边的镜子照相发现照片中的幽灵；最后对着显形的幽灵照相触发恐怖的一幕，同时伴随尖利的鬼叫，建议在照相前将声音调小。之后玩家迅速逃离了这个房间。

镜の扫除

这个房间一开始是一个老巫婆背对着玩

家，说话时发出“啊”的声音就能触发后续剧情，完成对话后巫婆会给玩家一块抹布，之后玩家就要划动下屏控制抹布将镜子擦干净。之后镜子会被巫婆施下魔法，接着玩家可以在镜子中看到自己的脸（利用3DS的摄像头功能）。

マネキン部屋

进入房间后映入眼帘的是一个破烂的人偶，之后它会问玩家是人偶还是人类，可以回答“マネキン（ma ne kin）”也可以回答“にんげん（nin gen）”。不过本人回答的知不道也被其判定为人类了……之后它会问玩家它漂亮吗，回答“はい（ha i）”，然后它会向玩家索取衣物，之后分别回答“うわぎ（u wa gi）”、“くつ（ku tsu）”、“シャツ（shya tsu）”、“パンツ（pan tsu）”，顺序不限。回答时要尽可能快，否则这个急性子的人偶可是会突然以面目狰狞的形态出现在屏幕上吓人的。



まめまき

赶紧逃离恐怖人偶的房间后，来到了一个聚集了许多小孩的地方，不过刚刚进来就被这群小孩误以为是鬼而被扔了豆子（在日本有扔豆子驱鬼的习俗）。之后，真正的鬼出现，小孩将豆子交给了玩家让玩家和他们一起向鬼扔豆子，此时需要对着麦克风说“鬼は外（o ni wa so to）”，之后被扔豆子的鬼被门后的一只大手抓进去给吃掉了……之后往左转动3DS找到另一只鬼，不过它很快就逃跑了。接着向右转动3DS再次找到蓝鬼，说出“鬼は外（o ni wa so to）”后它也被吃掉了。之后觉得无聊的小孩子决



定让玩家来当鬼，接着开始向玩家扔豆子，不过后来这群小孩开始内讧，趁此机会逃离了这个房间吧。

鬼が追いかけてくる

回到肥婆的房间后发现刚才门后的怪物就是肥婆养的，为了保命玩家向下一个房间跑去。这个房间一片漆黑，只有一个磁性的声音告诉玩家想活命的话就要学动物的叫声。等待一段时间后，房门被打开一条缝，怪物的脸也随即出现，此时要学动物的叫声才可以蒙蔽怪物（猫、狗什么的都可以）。一段时间后，门被半开，此时需要再学动物的叫声。之后，画面中出现了狐猴的照片，NPC告诉玩家接下来要学狐猴叫声才能驱逐怪物……然后门被全部打开，赶紧学狐猴叫吧，不会也不要紧，对着麦克风随便叽叽叽地叫几声即可，之后NPC会用正宗的狐猴叫声来赶跑怪物的。

落とし穴

总算看到出口了，不过急忙跑向房门的玩家却中了陷阱掉落到了下层。之后玩家要朝着光的方向前进，将3DS前倾就能向前奔跑，奔跑途中会绊到地上的东西，之后会听到另一个奔跑的声音越来越近，戴上耳机可以清楚地判断出奔跑声来自左边还是右边，在感觉快要撞到自己的时候将3DS向反方向移动就能躲开撞击。完成两次躲避后来到光源下方，NPC会将最后的咒语告诉玩家，此时大喊一声“ファイヤ–（fai ya–　）”就可以打倒怪物完成试玩版的最后一个房间了。

3D短波

和宠物一起快乐地生活！



模拟人生3 宠物

The Sims 3 Pets

◆EA Games◆SLG◆预定2011年10月31日◆美版

极具人气的人生模拟游戏《模拟人生3》的扩充版——《宠物》即将登陆3DS平台，和前作的扩充版一样，这次游戏也将以宠物为主题。玩家在游戏中扮演的虚拟市民可以饲养猫或狗作为宠物，借助游戏体验和宠物交流的感觉，并且这次还增加了对宠物进行操作的要素。


▲每只的宠物都有不同的性格，把性格不合的宠物放在一起可是会打架的哦！

游戏中收录的猫和狗种类超过了100种，同时玩家可自定义宠物，除了体型和毛色外，宠物的性格也在可以改变的项目之列，无论调皮、老实或粘人的宠物都是可以一键创造出来的。不仅如此，宠物还有人所没有的特殊能力，如看见幽灵、可以进入狭窄的地方以及依靠气味找到隐藏的宝物等，依靠这些能力主人能和宠物在小镇里快乐地生活。

（文：乌冬）


▲望着鱼缸的小猫，不知道下一步会采取什么行动。

用你的表情干扰对手吧！



脸庞赛车 照片终结

Face Racers:Photo Finish

◆Majesco◆RAC◆预定2011年9月6日◆美版

从游戏的名字和封面就不难看出，本作并非是一款风格严谨的赛车游戏，更多的是强调娱乐元素。游戏最大的特色是允许玩家利用3DS内置摄像头拍照，用在游戏中制作出一个拥有自己脸庞的个性车手，系统还内置了上百种发型、服装和配饰素材，赛车也可以自由定制。不仅如此，玩家的照片还可以用于装点赛道中出现的广告牌，甚至是游戏中的妨害道具。在激烈的角逐中，当玩家使出华丽的漂移、腾跃、或超过对手时，摄像头会迅速拍下玩家当时的表情并即时载入到游戏中。玩家不经意间的挤眉弄眼，或是刻意做出的狂喜乱舞状，都会即时地被其他对手所分享。显然本作非常适合在线游戏或聚会同乐，而用自己的各种奇怪表情影响对手的发挥也会是非常有趣的战术。

（文：苍穹）


▲锁定目标、导弹发射！本作的玩法近似于《马里奥赛车》。


▲印有对手照片的“幽灵”挡住了玩家的视线。



迟迟不公布发售日的《新·深爱》让人等得心焦，毕竟国内不少玩家都等着它的推出才购机。游戏的基本流程虽和过去作品一致，但增添了许多恋爱要素，让玩家与女友度过更充实愉快的生活。上一次主要给大家介绍了一周目的朋友模式，当玩家与游戏中的女性角色们正式成为恋人后，就能每天耳鬓厮磨了——这就是这回要重点讲解的恋人模式。恋人模式是“《深爱》系列”的中核，厂商也进一步加大了制作力度。此外，展开新故事的“青春的一页”模式崭新亮相，《新·深爱》标题里的“新”字当之无愧。

文 胧月　美编 澄香

NEW LOVEPLUS ラブプラス

新·深爱			
NEWラブプラス			
Konami	AVG	预定2011年秋	3DS
日版	1～3人	售价未定	
对应存档继承工具软件			

相关报道 Vol.159 P26/Vol.162 P28/Vol.163 P34

恋人模式全新亮相

玩家在该模式下可与女友即时互动，享受恋人生活。本作追加了若干新要素，不仅让恋人生活更加有趣，也在界面和操作的细节上予以微调，游戏变得更为轻松，这次将主要介绍该部分新功能。

恋人模式的特点

该模式下的时间流动与现实挂钩，每个季节均能与女友在不同时令下约会。在以往的NDS版作品里，玩家可以用麦克风与女友对话，用触控笔亲密互动。



甜甜蜜蜜的恋人生活

主要进化点

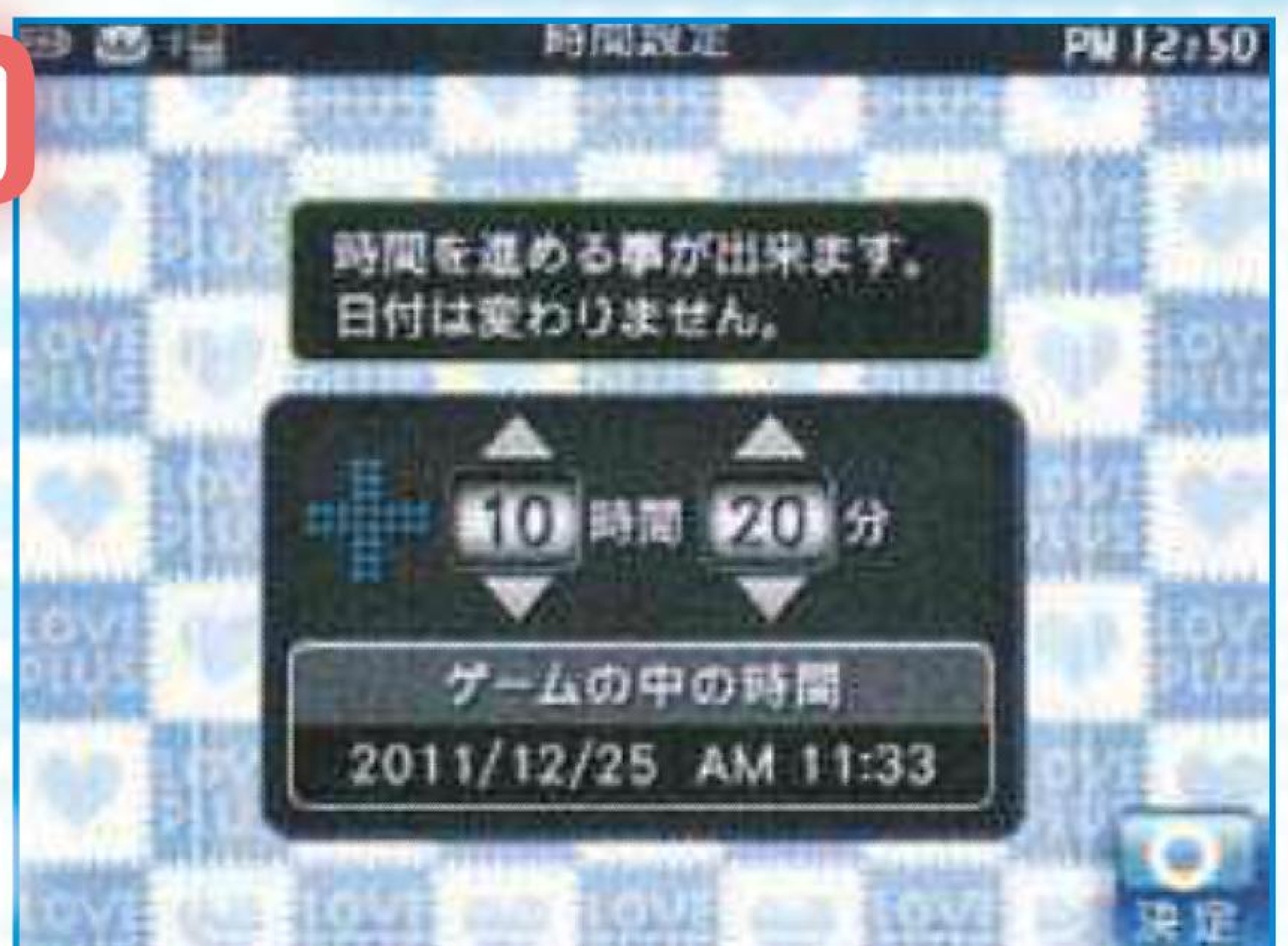




对应横纵两种持机方式

可自由设定游戏内时间

不少玩家反映，由于自己生活方式的缘故——比如夜猫，常常无法与游戏中的女友正常交往。本次追加了时间设定要素，深夜游戏的玩家也能自行调整游戏里的时间，与女友在白天背景约会了。



设定到喜欢的时间

游戏模式的变更

以往作品中，玩家可在跟现实挂钩的即时模式、没有时间概念的省略模式之间选择，本作则加入每次开机都默认以即时模式启动的功能，这样就不会错过即时模式独有的事件了。另外，前作中从省略模式切换到即时模式时，定好的约会将被强制取消，本作则不会取消了。



令游戏体验更完美的亲切机能

彼氏力的新用法

决定好约会的行程后，每个约会需要消耗的彼氏力均变为固定。为了备战下一次约会，可以对当前彼氏力适当保留，不要一次使用殆尽。



▲彼氏力会在日常的行动力慢慢积累。



如何制定约会计划呢？

放学后的约会

系列的以往作品里只能在假日约会，本作则令放学后的约会生活变为可能。放学后的约会因为时间有限，所以无法去较远的地方采风，但是这种令约会次数大大增加的设定无疑能得到玩家的青睐。女友们的造型当然也是制服装了，这样的约会反倒很有新鲜感。









新的肌肤相亲方式进一步缩短与女友的距离

在约会时触摸屏幕里的女友，能做出各种亲密行为。本作中大幅增加了这种肌肤相亲的方式，下面就来揭晓一下亲密的方法以及新机能“随时亲密”。

随时亲密

以往作品中，只有在特定的时间点才能跟女友亲密接触，但是在本作，即便是普通的聊天过程中玩家也能放肆地……不对，是充满终极关怀地与女友们进行肢体交流了。比如用亲密动作强行打断女友说话，一边抚摸着女友的头一边聊天，呵对方的痒等等。使用得当可怡情，不过如果过分纠缠，也可能引起女友的不满而被责怪——享受这种卿卿我我的关系正是恋人间的特权。

抚摸



用触控笔点击女友的头部就能实现抚摸动作，摸头基本上是不会招致反感的，尽情抚摸吧。





拉近

点击女友的肩膀向面前拖动，就能把屏幕中的女友拉向自己，两个人靠近以后，女友会露出害羞的表情。（或许屏幕外的你也是？）



更近……
更近……



呵痒

用触控笔戳女友的痒处，会令其表现出可爱的怕痒反应。注意千万别玩得过火，会被责怪的。



捉弄女友





电视剧式的恋爱“青春的一页”模式



值得注目的新模式，是朋友模式和恋人模式以外的新体验。每个女友在青春的一页里都有独自的故事，当玩家在恋人模式下达成某种条件，该青春故事便逐步解锁。青春的一页下没有任何选择项，是单纯的剧情体验模式，玩家能像观看电视剧一样地轻松。

凛子的故事



凛子等图书委员与学校的辣妹军团关系交恶，辣妹军团嘲笑图书委员都是一群心理阴暗之辈。为此，凛子强硬地把图书委员们团结在一起，组成乐队，誓要以实际行动对辣妹们还以颜色！

主要登场人物



佐佐木万里 声优：泽城美雪

担任乐队中的吉他手，性格阴沉，拒人于千里之外，口头禅是“真不吉利……”



长仓侑子 声优：白石凉子

内向的二年级图书委员，乐队里的鼓手，个头很高。

要点 曾经不擅交往的凛子，将在该故事里披露其成长经历。





宁宁的故事



宁宁打工的家庭餐厅“德克西斯”出现了竞争对手！客人不断被抢走，德克西斯面临倒闭的危机，宁宁开始考虑拯救店铺的手段……

女友的父母登场

青春的一页涉及到许多角色，包括学校的同学、老师以及女友的父母。这些配角们全程语音，令故事大放光彩。

高岭仁 爱花的父亲



小早川漂介 凛子的父亲



爱花的故事

爱花所属的十羽野高校网球部有一位魔鬼教练，他想通过严格的斯巴达式特训重振网球部。教练强制为部员们订下目标，称如果不能打赢地区最强的户名野高校就撤除网球部，等待爱花以及网球部的是怎样的未来？

主要登场人物



小牧实奈 声优：伊藤加奈惠

十羽野高校的一年级学生，网球部的学妹。她出于对爱花的崇拜而加入网球部，其实抱有强烈的烦恼……



大岩正美 声优：增谷康纪

参加过全国网球大赛的临时教练，不知为何对主人公特别重视。





要点 爱花的可爱学妹登场，主人公与她的关系值得关注。

主要登场人物



枪泽薰 声优：小松由佳

竞争对手的店长，是业界备受瞩目的女强人。



姊崎菜菜子 声优：久川绫

宁宁的母亲，在某超大型菜市场工作。看到恋爱中的女儿精神抖擞的样子，这位母亲倍感欣慰。





要点 向主人公揭示宁宁打工的真正理由。



超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

Nintendo/Pokemon	ACT	2011年8月11日
日版	1～2人	4800日元
无对应周边		

3DS

原本是7月28日发售的《超级口袋妖怪大乱斗》，貌似是为了给降价的3DS再加份力，所以延期到了8月11日。如今，作为3DS首款《口袋妖怪》游戏的本作已经发售，这里就来为大家介绍下游戏的特色和玩法。

文 马修　美编 Juxi

游戏简介

本作是诞生在Wii上的“《口袋》系列”分支作品《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作，风格上继承了前作沿袭自《口袋妖怪牧场》的Q版风格，战斗上则是无升级系统的纯动作类型。

游戏是一个口袋妖怪玩偶的世界，也就是说里面所有的口袋妖怪其实都是发条玩具，游戏中操作玩偶在各种不同的区域里战斗，在战斗的同时收服更多的同伴，实现在各个大赛中称霸的目标。

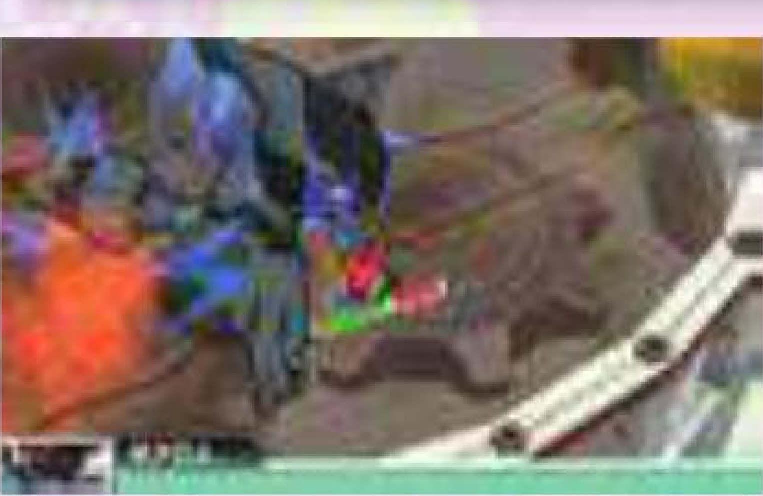


游戏简介

除了获取特殊口袋妖怪时输入密码（详见本辑“火热秘技”）以及在邂逅通信中编辑自我介绍以外，游戏的全部操作都为按键操作。

滑杆/方向键	移动/项目选择
A	技能1/确认
B	技能2/退出
X	开启交换（こうたい）菜单
R	交换菜单内登录口袋妖怪
START/SELECT	暂停后进入暂停菜单画面/退出暂停菜单
HOME	显示HOME菜单

游戏流程



第一次进入游戏后，欣赏完动画，点击“はじめから”，就开始口袋冒险之旅了。游戏设定为3DS机主（游戏中为机主的Mii形象）开口袋妖怪玩偶店，一些剧情交代后便是序章战。序章战的主角是皮卡丘，一路战斗后BOSS泽克罗姆登场，皮卡丘的攻击力对于泽克罗姆来说实在是很低，不过打下它约1/5～1/4的HP，战斗就强制结束，之后来到口袋妖怪玩偶的世界，游戏正式开始。此后再进入，标题画面就是つづきから，选择后就从上次进入的城镇开始了。

存档 游戏是自动存档的，在画面左边出现“きろくちゅう…”时就是正在自动保存。在暂停菜单里，选择“きろくして タイトルへ”也会存档并退出，下次还是从进入的城镇开始游戏。如果在迷宫中或野外通过菜单存档的话，依旧会从之前进入的城镇开始，但金钱和收服的口袋妖怪会得以保留。

删档 在启动游戏时，按住A+B+X+Y，就会进入存档删除界面，确认后便把当前存档删除。由于删除后无法恢复，因此进行该操作前请三思。



游戏关卡的最大单位为场所（也就是大关），每个场所下有4个小关卡，每个小关卡都有多处名为“区域”的战斗场所，包括有普通区域和特殊区域。小关卡通过后封锁道路的障碍开启，同时可以通过地洞方便地穿梭于城镇和小关卡之间。而场所的特殊区域战通过后则会发生剧情进入下一关。在城镇中可以通过蓝色跳床实现城镇间的切换、从而实现场所间的切换。

口袋妖怪玩偶



游戏中按下X键，就会开启口袋妖怪交换菜单，同时也可以整理查看。交换菜单中，每个精灵都会有简单的信息，再按Y键则会进入该精灵的详细信息界面。

口袋妖怪信息

强度

属性

当前HP/最大HP

技能情报

闪光效果

主人

3DS机主ID和Mii形象会出现在游戏中，修改的话可以在本体设定中的“ユ–ザ–ネ–ム”更改。

攻击和防御

攻击（アタック）和防御（ディフェンス）以○的多少来表示强弱，○越多表示此种能力越强。

技能效果

按下X键后进入的交换菜单，默认的是新度和强度，也就是说在从强到弱的基础上，在最前边显示新入手的口袋妖怪。如果按下START，则会进入查询及排序界面。第一项しぼりこむ是缩小范围查询，查询范围依次为口袋妖怪属性、口袋妖怪名字、持有技能属性、持有技能名、闪光效果、技能等级+打倒次数。第二项ならべかえる则是给持有的口袋妖怪玩偶排序，排序顺序从上到下为强→弱、弱→强、新→旧、旧→新、多→少、少→多、50音，其中第一项按强度排序，方便进行寻找强力口袋妖怪进行挑战；第五项按数量排序，方便兑换进化时查看持有玩偶的数量。两个选项的最后一项都是退出并恢复默认。

收服



从最初的皮卡丘玩偶的序章战开始，玩家的口袋妖怪玩偶收集之旅拉开序幕，战斗中有些敌人会倒地，拿到倒地的小玩偶后就相当于收服该口袋妖怪了，通过该区域后会对收服到的口袋妖怪进行总结，出现特殊音效表示该类口袋妖怪玩偶数量达到了7个，可以去兑换屋进化了；如果收服了闪光精灵也有特殊音效及闪光效果。

进化

收服后的口袋妖怪都会出现在交换列表里，多余的可以去兑换屋卖掉，如果某种进化前状态达到了7只并一起兑换出去，还可以得到新的进化形态的口袋妖怪。不过这7只必须要同样状态才可以进化。进化形态的口袋妖怪的强度以交换出的7只的平均值来计算，因此要想获得强大的进化形态，最好都用高等级的进化前形态来兑换。





技能相关

游戏中每个精灵可最多拥有两个技能，分别对应A键和B键，技能名字下方是该技能的属性和等级，技能强度用☆表示，按Y展开后还会显示技能效果。新技能可以在技能扭蛋机或贩卖机花钱得到新技能，获得技能后有三个选项，第一个是替换A技能，第二个是替换B技能（B技能空缺时为增加B技能），第三个是放弃新技能。

技能选取



本作虽然是动作游戏，但在技能选取（俗称“配招”）上，也保持了原作技能搭配上的丰富多变。选择技能时，除了属性、攻击力和效果这些正统作需要想到的，还有招式本身的出招动作，如有些是远程喷射，有些是抛物投掷，有些是前方近距离大范围有效，有的是一条线，有的是自身突击，还有强化及回复HP等。此外，技能的有效范围、攻击速度、出招收招时间长短也都需要纳入考虑范围。而拥有诸如冰冻、麻痹、睡眠这种短时间无法行动的附加效果的技能也非常不错，尤其面对大批强敌时。由于本作没有技能点数限制，因此一些大威力的技能也可以尽情选用搭配。

战斗

战斗就是面对众多精灵灵活运用技能A和技能B克敌制胜，游戏的战斗区域分为常规区域战和三种特殊区域战，下面一起介绍给大家。

常规区域战



小关里大多数是普通区域，每个区域都由多个版面组成，版面中达成一定击破数后就会出现绿色跳床进入下一版面。区域的最后是BOSS战，区域BOSS的体型很大，攻击也很猛，不过BOSS攻击的出招和收招动作都很明显，可以选择时机去攻击或躲避——说白了就是绕着BOSS打。如果攻击BOSS时出现落空，就赶快躲远，因为接下来是BOSS的周身大范围震地攻击，同时出现新的杂兵。连续强力攻击会让BOSS进入眩晕状态，或者BOSS因为技能效果陷入冰冻、麻痹等状态时，要立刻上去猛攻。和杂兵一样，BOSS被打败后也有一定概率变成倒地小娃娃从而被收服。

常规区域战有三条命，即右上的发条钥匙图标，场上的口袋妖怪被打倒便减一条命，被打倒三次便算区域挑战失败，强制回到之前存档的城镇中。实际上由于每条命都可以随便更换口袋妖怪，因此区域战被打败的时候很少，但要注意在提示换人时要及时更换、并且最好远离敌群，因为更换瞬间敌人也有攻击判定。

竞技场战（バトルロイヤル）

玩家选好口袋妖怪后，和其他众多精灵在一个竞技场中，在限定时间里大混战，并有多个BOSS级精灵登场。竞技场战也有三条命，但战斗中无法更换角色。打倒敌方精灵后会掉落时钟，得到后可以延长剩余时间，由于敌人之间都是各自为战互相攻击，因此难度并不大；而对于BOSS，最好是各个击破。



组队战（チームバトル）

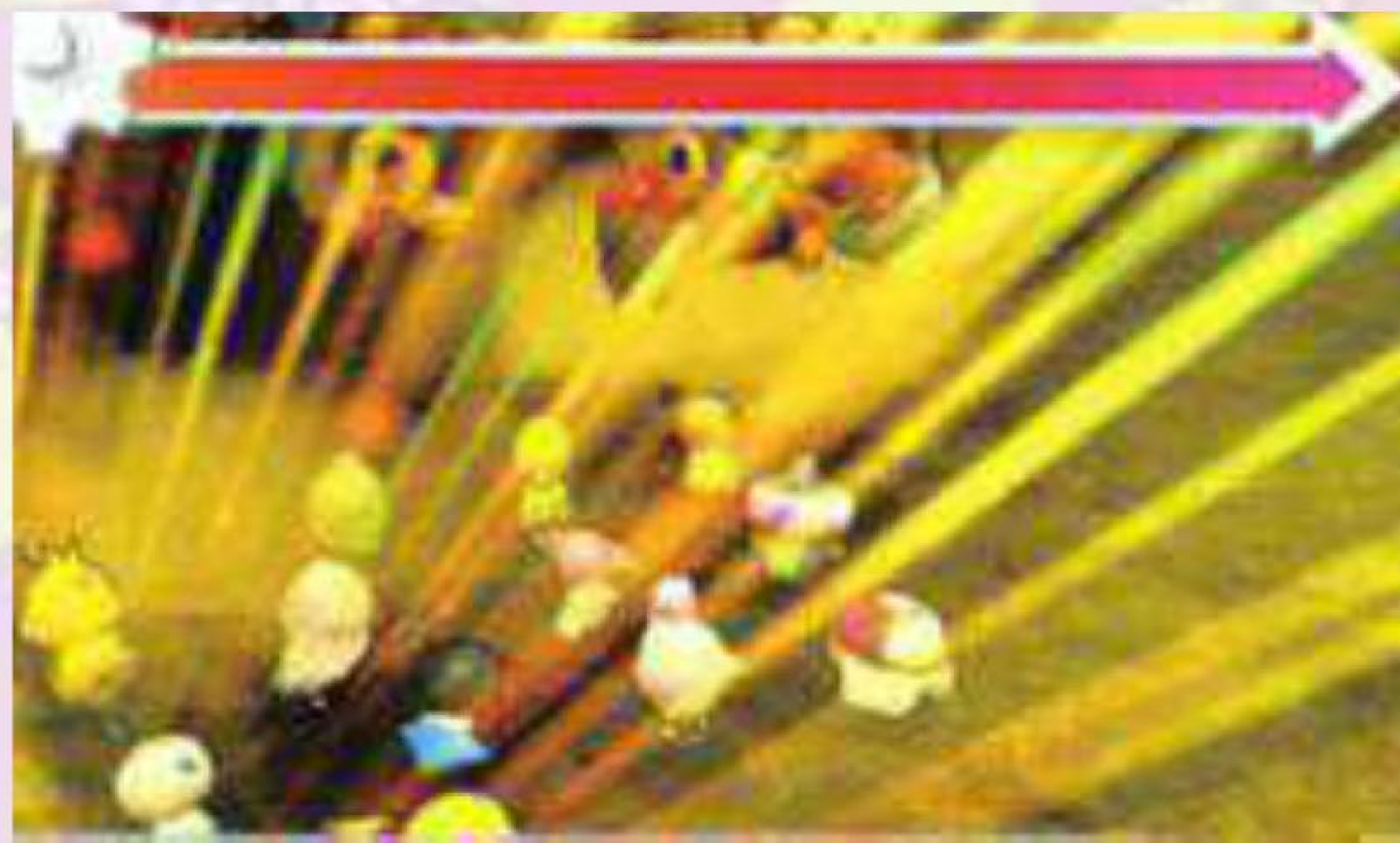


进入战斗前可选择1～2只精灵作为同伴并肩作战。战斗有多个擂台，擂台中每3个敌人组成一队，由一个强的带两个弱的。而每个擂台都有一个中BOSS带两个强力精灵出现，其身材、攻击强度和招式与区域战的BOSS一样，在打倒擂台的BOSS后，会掉落水滴道具来给全队精灵回复一定量的HP。战斗的最后，组队战的总BOSS会带两个非常强力的中BOSS级下属出现，登场的杂兵也很强力。

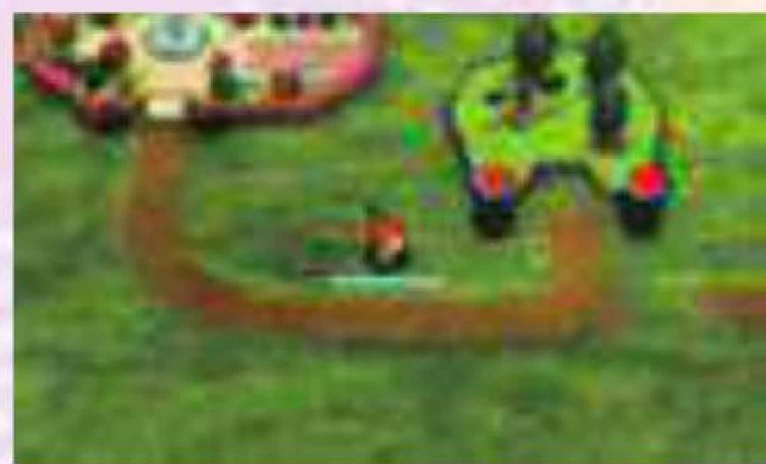
战斗中打倒敌人可以收集到星星道具，收集后画面右边的压力槽也随之增加，当压力槽积攒到一半时，就可以按X键发动强力的高压模式（ハイテンションモード），发动后高压槽会随着时间流逝减少，减空时高压模式也随之结束。高压模式下参战的三个口袋妖怪进行叠罗汉式的合体，同时攻击并共同承受伤害，攻击力也大增。即使两个同伴都被打倒，也依旧可以发动高压模式，而且高压模式结束后，原本被打倒的同伴还会回复一定量的HP继续作战。

突击战（とつげきバトル）

多个口袋妖怪之间的军团大战，和单个口袋妖怪的配招无关，普通战就是快速连按A键增加冲击力度，冲击中我方突击槽压过对方的突击槽就算胜出，反之则被冲垮就算败走。突击战的最终BOSS要根据提示按住A键来完成最后的冲击。



野外部分



出了城镇和区域，就是野外的部分了，野外有少量的口袋妖怪玩偶且没什么攻击意识。就算去招惹它们也没什么危险，可以用来收集些口袋妖怪玩偶。



城镇

城镇是类似于据点的地方，每个场所（大关）都有一个城镇，第一个场所通过后，就可以通过城镇中右边的蓝色跳台来切换。城镇内可以自由活动，一段时间不按键画面还会放大。城镇中除了有NPC提供情报外，还有大量的设施，下面为各位详细介绍。

光之喷泉

（ひかりのふんすい）

调查后全部口袋妖怪HP补满，在区域中被打倒的口袋妖怪也会复活。

技能扭蛋机

（わざガチャ）

消费指定数目的钱，随机获得技能，对应不同的口袋妖怪技能会有不同。

技能贩卖机

（わざ はんばいき）

对应特定技能的机器，消费指定数目的钱以让口袋妖怪学到该技能。

技能交换机

（わざいれかえ）

花钱后可以让手中口袋妖怪的技能A和技能B互换位置。

展馆

（コレクション）

查看当前收玩偶集情况，包括已经成为同伴的和战斗中见过但没成为同伴的。

资讯查看机

（インフォメ-ション）

查看游戏时间、打倒敌人数目、特殊区域大赛成绩等信息，用滑杆或方向键的左右来确认。

兑换屋

（なかまと わかれる）

用手中的口袋妖怪玩偶卖钱的地方，可以解决多余的玩偶，投入7个同种类并且同形态的未进化口袋妖怪还可以获得进化形态的玩偶。

技能传授屋

（わざおしえ）

让当前操作的口袋妖怪将习得技能教会给其他同伴的设施。

联机通信设施

（ふたりで あそぶ）

供双人联机游戏时的场所，需要通过最初的竞技场战斗后才会开启。

邂逅通信设施

（おもちゃやを のぞく）

进行邂逅通信的设施，也是需要通过最初的竞技场战才会开启。

蓝色跳台

第一大关的全部区域战斗完成后，城镇右边出现的设施，每个跳台都对应曾经去过的城镇，可以通过这些蓝色跳台在去过的城镇中自由切换。

地洞

每个大关的第一小关通过后，进入下个小关就会出现一个趴在地洞上睡觉的鼹鼠，靠近后它就会钻地洞跑掉，而后城镇便多个地洞，可以直通去过的小关。



双人游戏



双人游戏需要两台3DS和两个《超级口袋妖怪大乱斗》游戏，在城镇中调查雷达形状的通信设施，就进入通信菜单。1P玩家选择ぼしゅうする，然后2P玩家选择プレイヤ–を さがす，两台3DS便进入通信状态，通信成功后，1P使用跳台选择场所，只能选两方都可以进入的区域，而竞技场战、组队战和突击战这三种特殊区域战斗都不支持双人联机。



▲和朋友一起挑战吧！

战斗时两个角色的生命是共用的，靠近被打倒的伙伴可以给伙伴回复HP。当被打倒的敌人成为可收服的娃娃时，谁先接触到就算谁得到。此外，通过区域入口处的“ポケモンをプレゼント”，可以选择口袋妖怪玩偶作为礼物送给联机的朋友。

区域战斗结束后，在区域入口处离开时，两个人可以通过名为“せつぞくしゅうりょう”的设施结束通信。

邂逅通信



游戏的邂逅通信设定为3DS机主所经营的玩偶店，而邂逅成功则以店中来了客人表示。调查邂逅通信设施，便进入邂逅通信界面，上屏出现3DS机主的Mii形象，同时下屏出现如下菜单。



▲上屏是某人自拍生成的Mii形象。

みせさきを のぞく	选择“おきゃくさんを よぶ”，消费3DS本体的10枚游戏币可将客人喊来消费。
せってい	设定
まちに もどる	离开

せってい下有三项，じぶんの コレクション为自己的收藏，じこしょうかい へんしゅう为编辑自我介绍，すれちがいつうしん せってい则是设定邂逅通信的登录状态，进入后选择“はい”确定便进入邂逅待机状态。通信成功会发生客人购物事件增加金钱。邂逅通信成功的同时，客人还会留下资料卡，并可与之对战。卡片最多可以保存30张，整理时可以按R键将保存的客人卡片资料删除。



战胜客人后，客人的口袋妖怪便会以“助手口袋妖怪”（おたすけポケモン）的身分出现在我方的游戏中，在区域的入口处可以见到并会和我方的口袋妖怪一同行动，区域挑战完成后，助手口袋妖怪便归还给客人。

另外，邂逅通信人数在达到2人、5人和10人时，由库西、艾姆利特和阿库诺姆这三个湖之精灵会陆续开启，出现在游戏的区域中，可以与之战斗并收服。



玩后感



进入游戏后第一感觉是开3D时出屏感很强。游戏有趣程度出乎预料，尽管小玩偶们在地图上看起来很小，但动作都很生动，尤其是战斗时伴随着技能效果和音效，会感觉非常激烈。初玩时会觉得游戏没难度，但随着游戏的进行，难度也会翻番上升。各种各样的迷宫和全部登场的口袋妖怪让游戏长久保持着新鲜感，而面对高难度关卡，用战术和辛苦收集兑换来的强大玩偶通过后也颇有成就感。

鬼节鬼话

——游戏鬼怪文化漫谈

在游戏世界中，鬼怪们作为杂兵和BOSS登场的次数无法统计。鬼怪一般分为两种，一种是人死后的延续，如鬼魂和复活的僵尸、骷髅等等，还有的则是传说中原本存在的，如狐狸精、镰鼬等等。制作这辑《掌机王SP》时正赶上我国传统的中元节（阴历七月十五，又称鬼节、盂兰盆节），那么笔者就借着中元节这个契机，和大家聊聊游戏里的鬼怪文化。而既然是中元节相关，我们就狭义地定位于死后延续的那些鬼怪上，顺便简单介绍些从诞生至今的恐怖游戏。那么，做好心理准备，跟笔者一起开始这篇游戏世界的鬼话吧！

文 马修 美编 澄香

文中部分内容可能引起部分人不适感，请谨慎阅读。



鬼魂之章

鬼魂又称幽灵，被认为是死后的一种延续，作恶多端者堕地狱，积德行善虔诚信仰者上天堂——在这方面，西方和东方的宗教相当地一致。当然，如果死了后灵魂该去哪去哪，那也就没什么恐怖的，可偏偏就有些没被带走，游荡在人世间，或作恶、或留恋、或因为某些关系被封住……总而言之，这些赖着不走的鬼魂，就成了各种艺术作品中的大明星。不过这些大明星们经常出演滥杀无辜的反面角色，往往是被冤枉陷害后一口恶气没出去，于是纠结成了怨鬼或者冤魂。当然也有浪漫的，比如大名鼎鼎的《人鬼情未了》，不过毕竟是少数，更多提到幽灵或者鬼魂，想到的往往是恶鬼，就算不加害无辜路人，往往也会不自觉地现形，把路人吓得半死，于是路人们表示很无辜……本着女士优先的原则，本文就先从女鬼开始说吧。

女鬼

大概是东方传统道德体系中女性地位低下，所以含恨而死的较男性更多一些，所以东方怪谈中的鬼大都是女性。而作为艺术体系中最晚诞生的游戏领域，在鬼怪题材上难免受到前八大文化体系的影响。而现代女鬼题材影响最大的都来自电影领域，因此我们就从两个横跨电影和游戏两大领域的明星女鬼开始。

山村贞子



■《午夜凶铃》电影片段。

现代女鬼中影响最大的无疑是《午夜凶铃》中的山村贞子。历史悠久的东方文化中沉淀了数千年的灵异怪谈，以这么一种形式爆发出来便引起了轰动，山村贞子一度成为了女鬼的代名词。断断续续的粗糙影像、枯井中爬出的白衣女鬼，看过录像七天内到来的死亡连环……《午夜凶铃》的成功之处在于，没有什么血淋淋的场面和惊骇的场景来刺激神经，而是通过气氛来给观众施加心理压力。

这么有影响力的恐怖片，出游戏几乎是毫无悬念的，然而《午夜凶铃》改编的游戏，竟然只有一款，而且是出在非主流平台WS上。2000年时GBA都要诞生了，WS基本上是颓势尽显，角川书店还是坚持将本作出在WS上，个人推断大概是当时来说较高的机能以及对彩色画面的没太严格的要求吧。事实上，这款电子小说性质的游戏，在WS的黑白屏幕下确实很好地还原了原作的气氛，可惜仅次一次，再无登场。尽管在游戏领域仅仅是匆匆过客，但由于贞子本身的影响力，在本文中还是有其一席之地。



▶游戏中的山村贞子，感觉也是这么阴阴的。

佐伯伽椰子



▲《咒怨》很强调视觉恐怖，所以想找个不那么吓人的电影图都有困难。

同样是在电影界取得巨大成功的恐怖片是1999年的《咒怨》，作为《咒怨》里的女鬼一号，含恨而死的佐伯伽椰子将强烈的恨意转化成了诅咒，遗留在生前居住以及不幸惨死的佐伯家宅邸，从而引发一连串夺命恐怖事件并产生出更多新诅咒。头发作为其中的重要要素，相信很多人看了电影后都会产生严重的不适感。而《咒怨》改编成游戏已经是2009年了，也就是说距离原作差不多有10年之久。游戏化后的《咒怨》名为《恐怖体感 咒怨》，用Wii手柄做手电筒，在黑暗中独自一人面对怨鬼母女步步进逼的威压……那种恐怖感绝对是十足的。《恐怖体感 咒怨》的游戏特典包装很有特色，除了正式的游戏，还有带血的纸皮盒和一片染满血的纱布，更惊秫的还有一束带着头皮的散乱发丝……什么？不知道头发？那去看看原作吧，太恐怖的这里就不多讲了。



▲很快，佐伯伽椰子就要出来吓人了。

立花千岁

《零》是游戏领域非常成功的原创系列，和风十足的阴郁风格赋予了本作非常浓郁的东方文化气息，系列清一色柔弱的女性主角、相机除灵系统等也都是系列的特色。紧扣“双子”这个关键词的第二作《红蝶》更为游戏增加了不少令人感动的亲情成分，而其中人气最高的，却是并非任何一对双子中的立花千岁。

说起来皆神村这地方处于黄泉入口，为了镇压黄泉入口的虚，定期就要用双胞胎当祭品举行仪式削弱虚的力量，献祭的方式是让双子中的一人杀死另一个。某次便轮到千岁的两个双胞胎哥哥了，大哥树月心软没能对弟弟睦月下手由祭司代劳……树月为了兑现“不让同样的事情再发生在下一对双子身上”的承诺，而委托好友将下一场祭祀仪式的双子黑泽姐妹带走，接着带着对弟弟的死的愧疚自杀……立花千岁就这么看着两个哥哥相继死去，对于树月被囚禁，认为是黑泽姐妹逃跑所致并产生了怨恨。在阳祭、阴祭全部失败后的毁灭时刻——大偿中，虽然千岁没能幸免，但执着的怨念让她将主角之一的天仓零误认为黑泽八重并对其进行袭击。

能成为“最萌女鬼”，除了可爱的相貌外，还有诸多萌点，比如来陌生人时就往柜子里躲，很依赖哥哥，而且对着除灵的相机都能做出如此无辜的可爱表情……



生田朝日


■白衣披发的萝莉女鬼，看得出造型上也受山村贞子的启发。


▲化解了怨气后，朝日的灵魂得以超度，还是很漂亮的。

生田朝日算是恐怖游戏中最晚出道的女鬼了，作为SE恐怖游戏中的幕后女鬼，生田朝日的模样颇有“《FF》系列”女主角的美丽风格，只不过直到游戏后期才出现，而《七日死》偏偏又是款纯粹的恐怖游戏，厂商在渲染恐怖气氛、给玩家施以心理压力和震慑上不遗余力，以至于不少人因为害怕而中途放弃，因此即使是玩了《七日死》，没见过生田朝日的人也多去了。而且后期流程中出现时，朝日也一直以披头散发看不到脸的传统女鬼形象吓人，直到结局中被超度，才看到这个制造了多起死亡事件的幕后真凶的真面目——一张少女的清秀的脸。

朝日的怨念来自于她那作为游戏制作人的父亲生田潮，这位工作狂父亲在一次几天未归时，朝日的母亲被杀害，抱着这份愧疚，生田潮开始为女儿专门制作一款游戏，却更多地忽略了女儿，以至于朝日出走、死去，都未能让父亲做起码的报案……朝日将这一切都归罪于父亲对游戏过度的执着，并对游戏以及游戏相关的一切产生了怨恨。生田先生制作的这款融入了愧疚和亲情的游戏，却被女儿注入了深深的怨念，由此产生了一连串恐怖的连环死亡事件。

尽管游戏非常恐怖，但最终生田朝日终于被化解了怨气——但也仅此而已，因为在续作《七日死 目》中，这个被诅咒的游戏仍然流传着。



▲朝日和爸爸妈妈在游戏里幸福地团聚了（貌似更诡异了）。

西方神话里的幽灵



“西方”是个很模糊的词，一般说起这个词就会想到白皮肤蓝眼睛的那些人生活的地方，或者说泛指欧美，然则在文化沉淀上欧洲和北美是完全不同的。欧洲文明起源于古希腊时期，时间上相当于我国的春秋；美洲尽管更早，但现代的美洲文明则是


▲PSP游戏《捉鬼敢死队》中出现的幽灵。

白种人大举迁移到美洲之后的事了。而鬼怪神话这东西偏偏又和文化沉淀有绝对的关系，所以我们看古代欧洲记载的那些幽灵鬼怪传说，即使存在文化差异但仍会觉得脊背发凉；但看美国的恐怖片，大多数人会没什么感觉，而欧美文化中，美国的文化又相当强势……这么一种情形反映到游戏中，便是欧美游戏中的鬼魂题材很少很少，当然也不是没有，但大都是《捉鬼敢死队》那种，而且无论是游戏还是电影原作，都更倾向于搞笑一些，远没有日式题材中的那种气氛带来的恐怖。

幽灵骑士



在欧洲的神话中，有一个特定的称呼：Dullahan，音译杜尔拉汗，即无头骑士，他们一手持剑，一手抱着戴头盔的头颅，听起来还挺吓人的；而在北美，幽灵骑士则特指遍及欧美的“Wild Hunt”，即骑着马带着猎犬的幽灵猎手。尽管在人类艺术发展中远不如死神那么一波三折，但在电影和游戏中的登场频率却极高，恐怖故事中古堡里那些自己活动的铠甲都可以算是幽灵骑士，而在绘画中则更体现其神秘和威风。进入到游戏中，即使当小角色也是高攻击高防御的中上级杂兵，甚至作为BOSS出现。比如《勇者斗恶龙Ⅸ》里第一个BOSS黑骑士，实力强大且守情重义，作为第一个BOSS，将《DQⅨ》第一个温馨感人的故事带给了玩家。



■作为《DQⅨ》第一个BOSS登场的黑骑士。

幽灵交通工具

幽灵传说和人类的关系密切，而随着人类科技的进步，一些更新的幽灵怪谈也开始陆续出现，其中一大类型便是幽灵交通工具，从大航海时代的幽灵船，到如今的幽灵飞机，几乎涵盖了各种常见的民用交通工具。不过游戏中登场的只有幽灵船和幽灵火车，幽灵汽车只是训练时的陪练和本篇专题主题无关，而幽灵飞机也并未在游戏中登场，这里就不占用版面了。



▶茫茫海雾中若隐若现的幽灵船。

幽灵船



▲PSP版《乐高加勒比海盗》中的幽灵船黑珍珠号。

从大航海时代开始人类进入大洋至今，世界上关于幽灵船的记载已经超过了2000多起，空无一人的船只为什么能在海上漂流数十年甚至上百年，仍然是个谜。由于航海题材本身具有相当强的浪漫色彩，因此在航海题材的游戏中，幽灵船可以说是常客，《塞尔达传说 幻影沙漏》、《大航海时代4》中都有幽灵船登场，至于《加勒比海盗》，杰克船长的黑珍珠号便是一艘幽灵船。



▶《塞尔达传说 幻影沙漏》中的幽灵船。

幽灵火车



与幽灵船同样闻名且有大量目击记载的交通工具怪谈就是幽灵火车，最著名的为俄罗斯于1933年消失的载有果戈里头骨的火车，这列只有三节车厢的火车在经过隧道时离奇失踪，之后在1991年又神奇地再现……关于幽灵火车的记载非常多，它们被赋予了一个专门的称呼：URO（铁路上的不明物体）。不过大概是火车的诞生与发展伴随着严谨的工业技术进步吧，铁路相关题材的作品也未曾给幽灵火车们留个位置，且不说《模拟火车》和《电车GO！》两大模拟驾驶系列，即便是铁路经营类的游戏中，也没有诸如“出现幽灵火车”的事件来点缀。不过这不等于幽灵火车不在游戏里出现，FC时代的推理游戏《赤川次郎之幽灵列车》的主题便是破解幽灵列车之谜；不过幽灵火车的出场次数依旧少得可怜，再次登场，已经是NDS时代的《重装机兵3》了，名为“冥界列车”的幽灵火车来无影去无踪地疾驰在荒芜大陆的废弃铁轨上，驾驶舱部分巨大的骷髅头令人望而生畏，正前方如利矛一般的尖刃无疑是方便撞击，装备武器的火力也相当猛。



▶改编自赤川次郎小说《幽灵列车》的《赤川次郎之幽灵列车》。



▶《重装机兵3》登场的赏金首冥界列车。

可爱小幽灵



其实鬼魂也并不是总出现在恐怖游戏和恐怖片中的，比如“《超级马里奥》系列”就有经典的幽灵小怪物登场，这些幽灵很可爱，最大的萌点是一正面对着它们，它们就会蒙上眼睛，潜台词就是“看不着我！看不着我！”等你背对着它们，它们又一脸坏笑地悄悄跟上来了。虽然不吓人，但这些小幽灵可是消灭不掉的，所以只能躲，躲不好被阴掉的时候也不是没有。好在绿帽弟弟路易搞了个类似于吸尘器的玩意可以直接除鬼，于是可爱的小幽灵们的日子也不那么好过了……

阿猫阿狗：希塞尔和导弹



猫和狗是我们生活中非常常见的宠物，无论是温顺的猫咪还是乖巧的狗狗，都给我们的生活增加了很多快乐。不过在这里，我们要说的这对猫狗，是已经死去的猫狗的幽灵——来自于《幽灵诡计》的黑猫希塞尔和博美犬导弹。

黑猫希塞尔本是主人尤米艾尔一次阴谋中被误杀，但死后却一直没怀疑自己的人类身分，相信大多数玩家也没对希塞尔的人类灵魂身分产生怀疑吧，顶多执着于其性别，而且希塞尔的话确实有大男人风范。为了在黎明前给自己的死亡寻找到真相，希塞尔便以其特有的死前4分钟能力去解谜去救人，更让十年来孤独相伴的主人尤米艾尔完成了救赎，达成了一个圆满的结局。

小狗导弹尽管登场比较晚，但人气绝不低于精灵古怪的希塞尔，为了拯救自己的小主人，导弹从10年前便开始等待机会说服希塞尔，用自己的能力和忠心，最终拯救自己的主人。



《口袋妖怪》里的幽灵

“《口袋妖怪》系列”中有专门一大属性系列就是幽灵系，其中不乏耿鬼、巫妖、夜幽魂这些很牛的家伙们，而且其中的夜幽魂甚至相当于冥界使者般的地位。不过它们作为活生生的口袋妖怪，活动的场所往往却都是阴气很重的地方，如初代的墓塔、二代的古塔、三代的雾山、四代



▶老口袋玩家们接触的第一个鬼系口袋妖怪。



▲雾气弥漫的关东大陆紫苑镇墓塔。

的洋馆、五代的古城遗迹，而且技能也都觉得鬼里鬼气的，比如诅咒、恨什么的。

幽灵系口袋妖怪的定位一直比较模糊，初代基本上就是作为亡魂存在，尽管后来明确了其作为口袋妖怪的地位，但在设定上大多数仍然来自于幽灵，像诅咒娃娃、巫妖、夜行鬼、鬼棺亡灵这些，都可以很容易在传说中找到原型。

尽管有幽灵系口袋妖怪撑场子，但“《口袋妖怪》系列”还是不乏真正的幽灵出现，像初代那个被火箭队杀死的嘎啦嘎啦，就成了怨气十足的怨灵，直到主角用西尔夫之铲逼其现形又将其打败，才算顺利将其超度。到了第四代《钻石·珍珠·白金》中，诡异的森林洋馆里，还真的出现了老者的幽灵，看到有人进屋后便消失了……与之对应的则是第90集的动画《放学后是幽灵时间》中，也出现了真正的小女孩的幽灵。可见即使在《口袋妖怪》这样的游戏中，真正的幽灵也是必不可少的。



▲《口袋妖怪》版的百鬼夜行。



▲《口袋》动画中首次出现真正意义上的人类鬼魂。

僵尸之章

僵尸一般指死后尸体复活。和幽灵一样，如果老老实实地躺在棺材里或坟墓里也没什么可怕的，问题是他们爬出来作乱或吓唬人，而且据说还是无意识的。和亡魂一样，僵尸也是恐怖惊悚类艺术作品中的常客，而且尽管没有意识，但也演出了如《僵尸新娘》般的浪漫故事。当然，大多数时候还是以完全没人性的恐怖姿态出现的。

◀《僵尸新娘》的COS。

跳尸


▲香港电影让这些穿着清代官袍、蹦蹦跳跳的僵尸形象深入人心。

跳尸这类形象我们在电影中经常能看到，往往是一身清代官袍，黑眼圈，脑门上贴个符子，行进方式是前臂向前平伸跳着走。上世纪七八十年代香港僵尸片的盛行，使这类跳尸的形象深入人心，甚至反映到游戏中来。1989年随GB首发的《超级马里奥大陆》中，这些身着清代官袍、脑袋后面疏一根辫子的跳尸便蹦蹦跳跳地出现在竹林关卡中，生命力顽强得很，就算被踩扁了过一会还会复活，加上强力的跳跃能力，时不时也能阴马里奥一下。

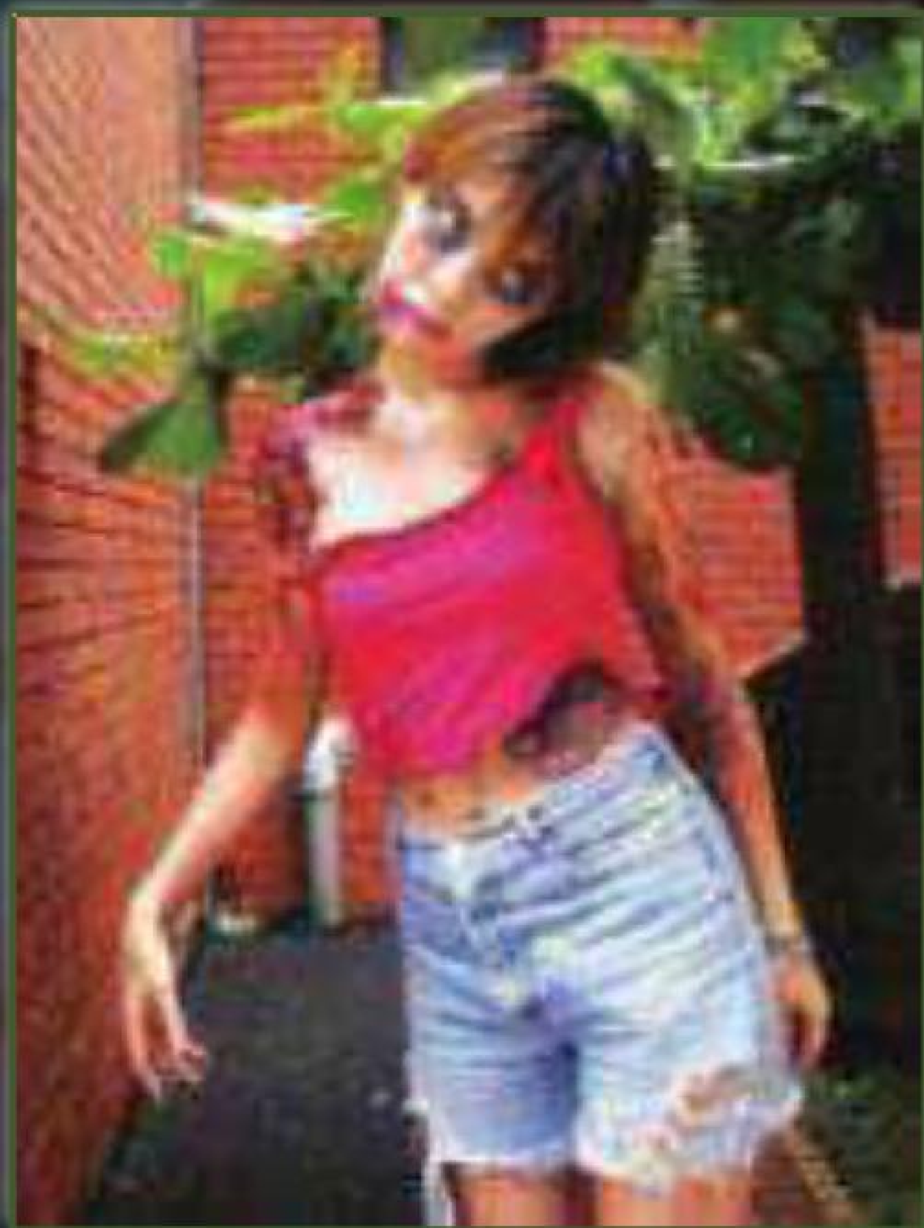
在“《恶魔战士》系列”，名为莉莉的僵尸也代表中国鬼怪出战，不过比起《超级马里奥大陆》里的同胞，莉莉似乎更强调的是可爱，而到了《口袋战士》，招式便彻底无厘头化了。



▲和马里奥比跳跃本事的小僵尸。


▶中国僵尸莉莉。

行尸


▲依旧是COS的……

这类僵尸区别于跳尸之处就在于其行动方式，不是蹦蹦跳跳，而是正常地行走，听起来似乎比跳尸高级一些，实际上的境遇远不如跳尸。跳尸因为具备“跳”这个本领，所以在影视游戏中可以实现上天入地的强大设定；行尸们就不一样了，关节僵硬，不用说跑和跳，连快走都成问题，威胁比跳尸小得多，因此在艺术作品中往往也都是成群出现玩人海战术。游戏中他们大都衣衫褴褛甚至干脆裸着，要么干瘦，要么腐烂，尽管看起来大多都比较重口味，但在游戏里却完全没有那种让人退避三舍的威慑感，毕竟游戏中他们面对的往往是贝尔蒙特家族这些逆天的牛人，于是在《恶魔城》里，这些行动迟缓攻击力又低的家伙们只能傻傻地等死，就算主角自己误撞过来也根本无法给对方造成多大伤害。

比起《恶魔城》里的同类，《魔界村》里那些坟坑里爬出来的行尸就强了一些，起码懂得站位，时不时就让主角挂掉——不过这也得益于游戏本身的操作设


◀《恶魔城》中的僵尸，被秒无悬念。



▲经常被植物们打得大败的僵尸……



▲“《魔界村》系列”的僵尸，时不时还是能搞死主角的。

定问题。而多数RPG中，尽管僵尸们比史莱姆什么的高级，但还是造不成多大的威胁。在《植物大战僵尸》里，甚至一次又一次地被武装起来的植物们给打退……

比较幸运的大概就是《七日死》里的行尸了，因为他们的对手是纯粹的普通人，除了胆子够大没任何退魔除妖的本事和家伙，无奈的是行尸自身的行动实在太过于迟缓，因此总被轻松甩掉，远不如同款作品中登场的那些紧跟不放的女鬼们给玩家的压力大。

大概是因为行动实在过于迟缓，大多数游戏中这类僵尸基本都是负责守卫任何，不轻易离开他们所在的城堡、墓地、废弃医院什么的，但也有些会主动进攻，像多平台的《植物大战僵尸》里那些跟植物们打得不亦乐乎的僵尸军团，而NDS上的另类射击游戏《小红帽的僵尸串串烧》也要面对大批侵入童话世界的僵尸们，当然，主动和被动一样，都是杂兵……



▲《小红帽的僵尸串串烧》的僵尸，成群攻来压力还是很大的。

BOSS级僵尸

木乃伊



◀『《DQ》系列』的木乃伊。

其实摇摇晃晃的僵尸们也并不都是很水的，下面就说一些其中很争气的吧。先说木乃伊，尽管行动同样僵硬缓慢，但攻击力却远非前面说那些玩人海战术的平民行尸可比，毕竟生前也都是BOSS级别的法老，即便作为杂兵，往往也都是高级种类的。BOSS当然也有，不过年代久远，要追溯到FC时代的《双截龙3》了。



▶作为最终战的中BOSS出现的木乃伊。

吸血鬼

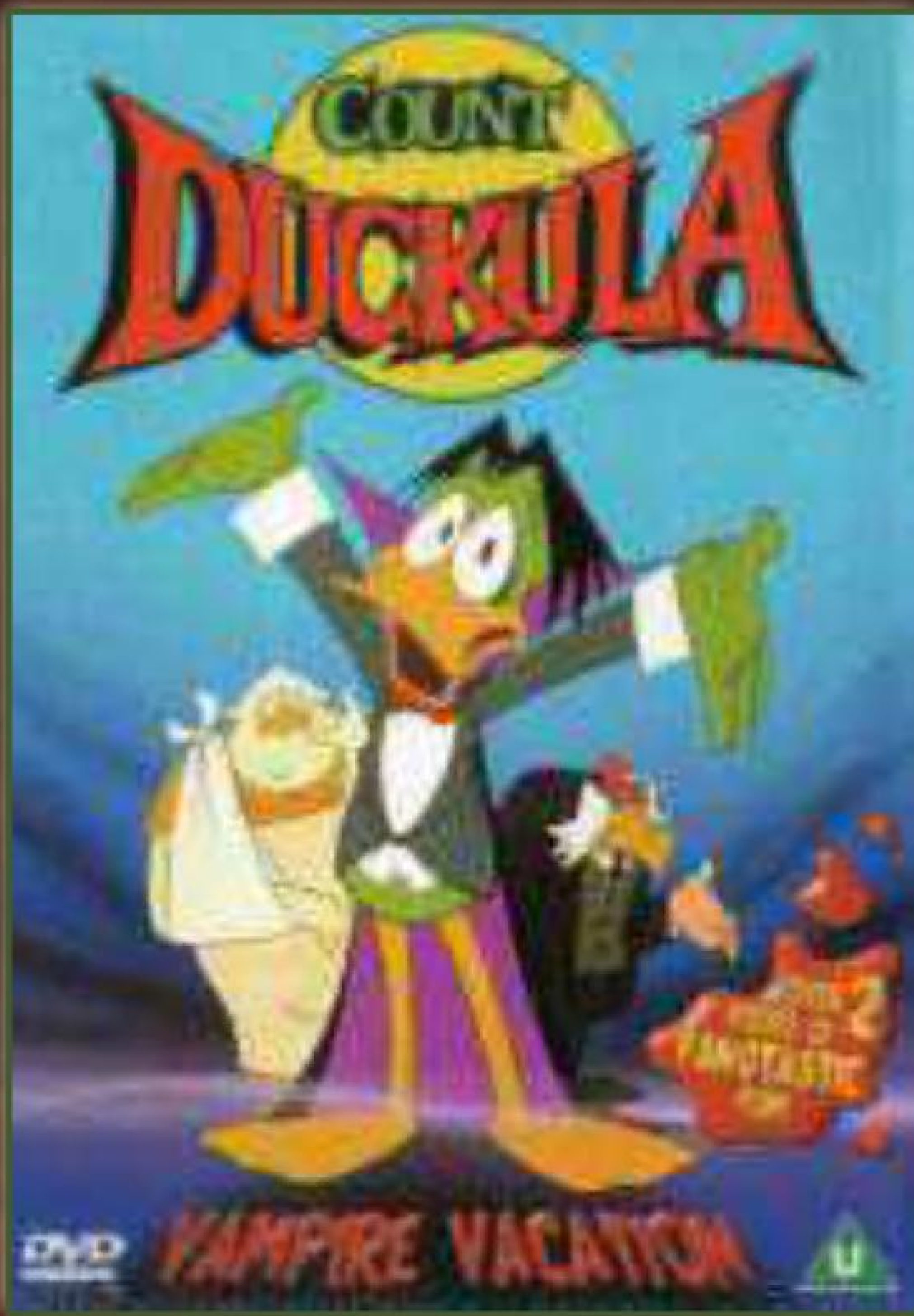


▲这位华丽的大叔就是著名的吸血鬼德拉古拉。

另一大BOSS级僵尸应该就是吸血鬼了，在欧洲的传说中，吸血鬼是那些自杀或被开除教籍的人死后的灵魂，上天无路入地无门，索性灵魂赖在尸体里不走，以吸血鬼这么一种形态留在人间，从这点来说，把吸血鬼划分到僵尸里还算是正确的。虽然吸血鬼也有大小强弱之分，但到游戏中往往非常高端，动作迅速反应灵敏，远非平常的僵尸可比。游戏里登场的吸血鬼最著名的便是德拉古拉伯爵，这位高贵的大佬由于生前老婆在迫害女巫的运动中被杀害，便愤怒地把自己诅咒成了吸血鬼，于是无论是小说中电影中还是游戏中，其登场频率都相当高，足以让其他同类无法望其项背。但登场次数过多也未必是好事，毕竟是反面角色，再强大也是衬托主角为目的，所以德拉古拉被干掉的次数，也是其他同类无法比拟的……



▶《恶魔战士》中登场的吸血贵公子迪米特利，登场次数和挨揍次数都没法跟德拉古拉比。



▲貌似有个奇怪的吸血伯爵混了进来。

技术流僵尸



▶《重装机兵3》的技术流僵尸老大——僵尸奥罗克。

僵尸也并非都是没脑子的，一些欧洲奇幻背景的僵尸骑士、僵尸战士们，起码在骑术、剑术上是合格的。《重装机兵3》中也不乏僵尸球员、僵尸车手这些，甚至冷血党二号头目奥罗克了被主角一行轰死后还玩起尸变，尽管不再驾驶战车，但摆弄机枪依旧不在话下。而《植物大战僵尸》的最终BOSS僵王博士埃德加，驾驶着巨大机器人的博士的攻击手段花样繁多：僵尸、卡车、火球、冰球……把玩家打得苦不堪言，堪称是智慧型僵尸的代表了。

但无论这些BOSS级僵尸如何强大，也无法避免被再度消灭的命运——这是定律，游戏中主角才是最牛的！那么行尸中就没有做主角的吗？没有，但曾经有一次机会，那就是在电影《僵尸新娘》热映时推出游戏，可偏偏就没推出。动画电影改编游戏数不胜数，惟一一次让平民僵尸当主角的电影却就是不给机会，歧视啊……



▲驾驶着巨大机器人的僵王博士埃德加。



友情客串·生化僵尸

因感染生化病毒而变成僵尸的人，即使已经是死亡状态，但由于不属于死后复活，因此在本篇专题中其实可以不去提到，不过其死后行动的特性又与自然形成的僵尸完全吻合，加上这类僵尸如今的势力实在太大，因此还是留出位置让他们友情客串一下……

在游戏界让生化僵尸们火起来的自然就是《生化危机》了，尽管灵异的东西和科学一搭边就会感觉恐怖感大降，但初代还是给很多玩家留下了相当恐怖的印象，别管这玩意是实验室里人造的还是坟坑里爬出来的，漫无目的追着人啃食而且能传染，这些就够吓人的，而这些摇摇晃晃追人咬的生化僵尸不只有杂兵，牛一点的还有舔食者、猎杀者等等，更有不用说暴君这种BOSS级的生化僵尸了。不过主角也都很霸气，用刀、手枪、散弹枪、火箭筒来对僵尸们进行轰杀，甚至直接拳打脚踢解决，而且闹生化僵尸的地方药品弹药也充足。久而久之，《生化危机》里的僵尸们丧失了其作为生化怪物本应具有的恐怖感，成为了玩家们津津乐道的虐杀对象……



和《生化危机》里的生化僵尸一样有名的还有来自于《死亡之屋》的僵尸们，不过境遇似乎比《生化危机》里更惨，连帮助僵尸难为玩家的谜题都没有，直接就被玩家拿枪当靶子射击。尽管成群的僵尸迎面扑来的场面是够惊骇，但恐怖程度却更低了。在GBA游戏《死亡之屋弹珠台》里，这些生化僵尸们甚至在固定的场景里被弹珠揍……

骷髅之章



◀哥特风格作品的骷髅形象。



▶《纸片马里奥》中的骷髅船长，这种BOSS级的骷髅可不是魔法能驱动得了的哦。

骷髅就是人的骨骼，作为构架的骷髅在没有肌肉牵引的情况下如何运动着实是个问题。在骷髅复活这个问题上，原本浪漫的东方鬼怪文化中表现得相当严谨，很少有骷髅直接站起来为害人间，即便是最有名的白骨精也得幻化成人形。不过在西方传说中，骷髅往往作为邪恶方的士兵登场，同僵尸一样，骷髅也没有自主意识，靠一般的魔法就可以驱动骷髅作战。

骷髅兵

既然骷髅们在西方鬼怪文化中活跃，那么恐怖感十足的日式恐怖游戏中也就不用指望见到骷髅了，骷髅大量活跃的舞台，是古代欧洲为舞台的奇幻作品中——但并非局限于欧美游戏，像《火焰之纹章》、《勇者斗恶龙》这两大系列，是典型的日式游戏，但舞台却充满骑士、魔法、城堡、飞龙等浓重的古欧洲要素，而作为西方怪谈之一的骷髅，自然也少不了了，同为杂兵，骷髅一般会比僵尸强些，但因为没有肌肉牵连受到点攻击甚至被绊个跟头都会稀里哗啦地碎掉。

骷髅兵的装备成本可高可低，大方的巫师会给骷髅们穿上盔甲，一般的就是给发把剑发个盾牌就上战场了，有的甚至连武器都没有，直接从自己身上拆根骨头当棒子使……最看好骷髅的魔头，无疑是德拉古拉伯爵，从《恶魔城》中千奇百怪的骷髅


▶《战神》中群殴奎爷未遂反挨揍的骷髅兵们。

杂兵就可以看出一二，有两条腿的，有四条腿的；有人的，有猴的，还有恐龙甚至魔兽的；有扔肋骨砸人的，有装备弓箭、火枪、回旋镖的，也有装备剑的……莫非德拉古拉伯爵有这方面的收藏爱好？

大概是骷髅的形象过于独特吧，骷髅在游戏中的地位似乎比僵尸高了些，起码身份上，从杂兵到贵族，都有做主角的。不知道还有多少人记得世嘉土星上的《骷髅先生》，这款风格独特、难度超高的游戏，也拥有一大批粉丝呢。



▲经历过SS时代的玩友们都还记得这个音乐家骷髅主角吗？


▶“《马里奥》系列”中的杂兵级骷髅乌龟，被踩碎后过一会自己会活过来，和跳尸一样牛。

巨大骸骨

无论东方西方，巨人的传说都源远流长，几年前一张巨大人骨的照片甚至让很多爱好者兴奋了很久，后来被证实是PS的。但就像尼斯湖水怪，一个造假事件的曝光完全不会影响到人们对事件真相的探索，如德国柏林大教堂展出巨大人骨、沙特发现巨人骨骼、海底坟墓发现巨大人骨等的图片新闻甚至记录片接连不断。说起来骷髅本身就带有那种死亡的狰狞，一旦巨大化，其恐怖感也相应放大，不过大多数的游戏中，巨大的骸骨都只是作为场景中的点缀而出现，真正堂皇登场的，还是有骷髅收集癖好的德拉古拉伯爵的城堡里。在“《恶魔城》系列”，这个没有下半身的巨大骸骨经常作为小BOSS出现，用巨大的骨棒和吐火来攻击，而且往往伴随着爆

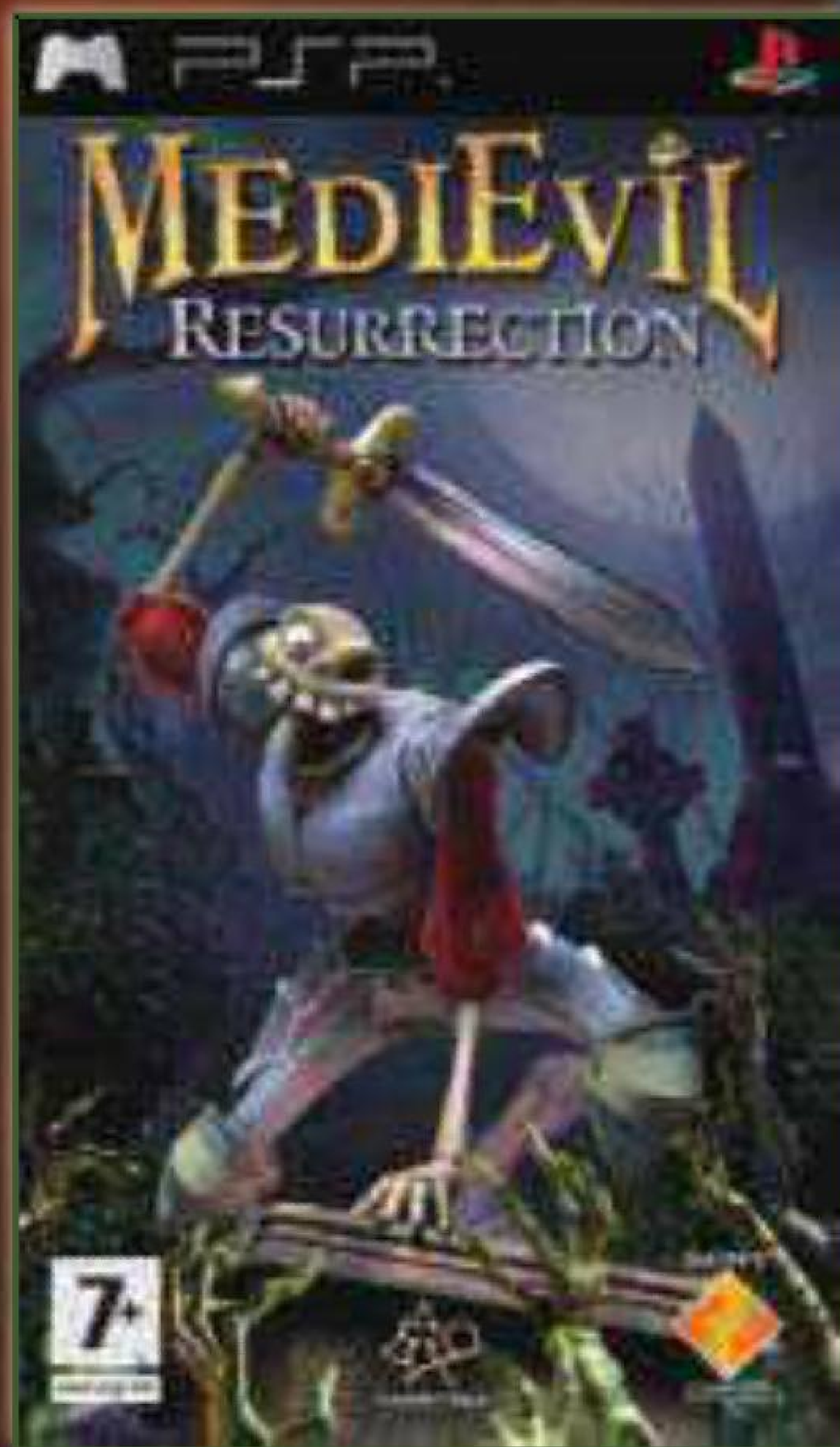

▶扑朔迷离、真假难辨的巨大骸骨照片。


◀德拉古拉手下的巨大骸骨，好在动作缓慢……

骷髅贵族


▲杰克王子身为骷髅着装又如此得体……

尽管大多数时候骷髅在艺术作品中都担任没脑子的打手角色，但和僵尸、幽灵一样，骷髅们中间也偶有贵族，只不过在传说神话体系中没有德拉古拉那样的正牌贵族，大都是现代作品中原创的，如《魔兽争霸3》里的巫妖王。除了王者身分，也有一些诸如骑士、王子这些角色，不过也都是游戏或电影中原创出来的，名气比较大的有《圣诞夜惊魂》的骷髅王子杰克，尽管深受万圣镇的妖魔鬼怪们爱戴，但他诗人般忧郁浪漫的情怀却让他渴望万圣镇以外的非邪恶生活，在GBA、PS2、Xbox上，都有这位骷髅王子的活跃身影。而PSP欧洲首发游戏之一《骷髅骑士 复苏》的主角丹，其身分就如游戏标题，是名骑士，只不过是个胆小的骑士（话说都骷髅化了还有啥怕的），但为了美丽的家乡，咱们的骷髅骑士还是披挂上阵跟邪恶巫师对着干了起来——谁让咱是主角呢。





▼►披挂上阵的骷髅骑士。

死神


■《恶魔城》中的死神。

骷髅脸的死神很为骷髅一族很争气的。不过在很久以前的古希腊神话中，欧洲的死神是以俊美少年的形象出现的，而且和睡神是双胞胎兄弟，其实也差不多……而随着象征主义的发展，死神也被赋予了更多的形象，除了俊美少年的形象，还有骑士、王者、母性、少女等形象，尽管母性形象最体现人文主义和对生命与死亡的思考，但最广泛流传到今天的仍然是骷髅形象——归根到底，再怎么对死亡反思，这趟没人躲得了的单程旅行终究还是让人害怕的。而且这个


◄希腊神话中死神和睡神是同胞兄弟。


►戴着骷髅面具批长袍冒充死神的小怪物。


▲小死神和老爸。

骷髅形象在古代的艺术作品中经常还露出消瘦的干尸般的身体，并不是像今天我们看到的这般一身黑袍般拉风。尽管是神，但因为定位问题，因此经常作为反面角色出现。像《恶魔城》里，这位神仙便一次次地给德拉古拉当跟班——喂，死神就不是神了么？当然在《小死神》里死神是当主角的，只不过已经是“神二代”了。

恐怖游戏篇

说完了妖魔鬼怪，咱们来介绍些恐怖游戏吧。游戏诞生至今，鬼怪僵尸的登场次数不计其数，但并不代表这就是恐怖游戏；打着恐怖旗号的游戏也数不胜数，但真正给人恐怖感的却寥寥无几。恐怖游戏的发展和游戏机技术的进步有直接关系，FC时代即使鬼怪僵尸登场也完全造不成惊骇感，到1992年，SFC和电脑平台分别诞生了电子音响小说和冒险两大类型的恐怖游戏，此后便一直发展至今……以下以时间为序挑些重要的介绍。

弟切草



▲《弟切草》是首款真正意义上的恐怖游戏、也是首款电子小说形式的游戏。

1992年3月7日诞生在SFC上的这款惊秫游戏，以文字+图片+音效的电子小说形式将长坂秀佳的恐怖小说三部曲（《弟切草》、《彼岸花》、《寄生木》）中的第一部展现出来，从此开启了电子小说类型游戏的时代，即使游戏机发展到今天，仍然不乏《忌火起草》、《428》这些电子小说中的精品。由于游戏的优秀表现，《弟切草》后来还改编成了电影。2002年，三部曲的第二作《彼岸花》也登陆GBA平台，机能的进步使游戏更加优秀。不过时至今日，第三部的《寄生木》也没有改编成游戏的消息。


▶登陆于GBA的《弟切草》续作《彼岸花》。

鬼屋魔影

1992年除了诞生了《弟切草》，雅达利也在电脑平台上推出了融入冒险要素的恐


▶初代的画面尽管简单，但还是将古宅的阴森展现出来。


◀4代的GBC版，原作的阴森恐怖气氛也再现出来。

鬼节鬼话——游戏鬼怪文化漫谈



▲5代的PS3版画面，画面好了，恐怖却没了……

怖游戏《鬼屋魔影》，游戏从一座名为德塞特公馆的神秘建筑的主人的死亡开始，宅子主人深信这作老宅里隐藏着神秘事物……张牙舞爪的树木、空无一人的小路、锈迹斑斑的大门、耸立在荒野中的公馆……作为恐怖AVG的第一作，《鬼屋魔影》将恐怖气氛营造得相当到位。至今为止，游戏已经推出了5作，除了家用机和PC广泛登陆，在GBC上也有系列第4作《新的梦魇》移植。然而第五作，虽然动作要素得以大幅加强，但恐怖感几乎消失殆尽，而操作、视角的关系也让一些玩家中途放弃。

恐怖惊魂夜



▶初代的GBA移植版。

电子小说类恐怖游戏中的经典，共推出三作，第一作于1994年诞生于PS平台，原本一个美好的假期，却在被暴风雪封闭的雪山旅馆中成为了一个恐怖的死亡之旅，游客们接二连三地被杀害，到底谁是凶手无人知道，能做的只是互相猜疑……幽灵般的轮廓型人物风格、层层剥开又不断出现的谜局、诡异的死亡事件，都给这个系列奠定了特色。第二作在2002年推出，不幸的主角一行又被困在了三日月岛，童谣一个接一个和接连出现的谋杀事件对应上，让活着的人更加陷入恐惧。第三作则对第二作进行了补完，更可以以多名角色的视点来了解这充满诡异的三日月岛。“《恐怖惊魂夜》系列”的第一作在GBA上移植，第二作则复刻了PSP平台，喜欢的玩家一定不要错过哦。



▶幽灵般的人物轮廓风格赋予了游戏相当另类的感觉。

D之食卓





1995年，在当时无论是售价还是开发成本都极其高昂的3DO主机上，推出了这款名为《D之食卓》的游戏。游戏说的是医

学院院长之女罗拉受警方委托去劝在医院疯狂杀人的父亲归案、在进入医院时却来到一座神秘的古堡，于是一款恐怖惊秫的冒险开始了……该作采用大量CG电影的表现引起了巨大轰动，而机能支持下，3D的动作探险解谜的游戏类型得以实现，让玩家既是观众又是参与者，大大提升了代入感，把游戏的惊惧也非常好地表现出来。该作后来移植到了PS和SS（世嘉土星）上，销量都非常理想，并获得“通商产业大臣奖”。在3DO向PS/SS过渡的时代，《D之食卓》是当之无愧的焦点话题，而集游戏的企划、剧本、音乐、监督于一身的制作人饭野贤治也被称为“鬼才”。1999年续作在DC上推出，但制作人过于偏执己见以及DC已是世嘉在硬件上的迟暮之时，因此音画表现大为进步的《D2》并没有再度引起轰动效应，更未取得第一作那样的好成绩。



▲在DC上推出的《D2》。



钟楼

▲尽管这画面现在看难有惊骇感，但作为首款融入动作要素的逃生型恐怖游戏，当初还是颇受好评的。

1995年的游戏业界可谓是风云变幻，且不说硬件主机上的更新换代，在恐怖游戏领域，除了造成轰动效应的《D之食卓》，给玩家以前所未有逃亡体验的《钟楼》也同样诞生在这一年的9月。尽管《D之食卓》此时已经引领了3D AVG的潮流，但《钟楼》并没有跟风，而是以2D的形式推出在已经进入暮年但拼死抗争次世代大潮的SFC上。类型也是带有动作成分的探险游戏，由于使用了SFC几乎全部可用的机能，因此《钟楼》带来的恐怖表现并不逊于《D之食卓》，而逃亡带来的无能为力与绝望，更将恐怖深入到玩家的内心中。游戏讲述三个少女孤儿被带到领养她们的绅士的郊区住所后，落入魔窟并逃生的故事，面对恐怖的剪刀手，除了逃跑别无选择。续作《钟楼2》登陆PS平台后实现了3D化，该作也是系列公认最成功也最恐怖的一作。之后的外传大概为了吸引更多玩家而降低难度，终于可以展开反击，但也导致在投入度和恐怖感上大降。之后登陆于PS2平台的《钟楼3》尽管画面更强悍，但彻底转型后这个经典的系列也终于走到了终点。



▲第二作被评为系列最高，之后《钟楼》的恐怖成为了历史……



生化危机

1996年在PS平台诞生的《生化危机》，曾经是恐怖游戏系列的代表之一，但今天罗列恐怖游戏时加入《生化危机》却实在是有些牵强，不是僵尸太弱，实在是玩家和主角们都越来越强了。无可否认，在第一作初次碰到僵尸时，那种恐怖惊骇感是非常真实的；而当成群的僵尸摇摇晃晃地逼近


▶经典恐怖一幕：正在啃食尸体的僵尸的回首。

时，心理压力也是巨大的。可以说，前三作的《生化危机》集中了未知、惊骇、突袭、逃亡等各种恐怖要素。即便到了4代，面对那些看似正常却攻击意识强烈的被寄生的村民时，还是有未知的恐惧。但接触时间一长，恐怖感便慢慢褪去，留下的就是虐杀杂兵、挑战强敌的爽快了，到了5代更是完全转了型。《生化危机》的掌机版目前推出了《欢乐颂》（GBC）、《死亡寂静》（NDS）和《佣兵 3D》（3DS），接下来的《启示录》也是3DS平台。除了以上这些，还有一款原本计划在PSP上推出，连画面都公布了，最终却成了坑。





▲三款已经推出的掌机版《生化危机》。

EO



本作全称《Enemy Zero》，1996年由热门厂商WARP在世嘉土星主机上推出。故事以科幻为背景，恐怖气氛营造上堪称是前无古人后无来者。游戏的主角并不是手无缚鸡之力的平凡女孩，敌人也不是杀不得的不死之身，但你却永远无法看到敌人，而只能通过声音来辨别敌人的远近方位。危险就在身边、但只闻其声而不见其形所带来的压抑和恐怖，是难以言喻的。遗憾的是，当过于特立独行的WARP最终被市场抛弃后，其精心打造的《Enemy Zero》所带来的独一无二的恐惧，也就成了绝响。顺便提一下，厂商原本打算将该作在PS主机上推出，但因为之前的《D之食卓2》的首发出货量受到了SCE的限制而惹恼了个性而且大牌的制作人饭野贤治，于是WARP索性将《E0》在SS上推出，如此重头的第三方厂商的退出给了当时风光得意的SCE以当头一棒，1997年全面解除了对于第三方的流通限制，为日后索尼在游戏方面的辉煌打下了良好群众基础。而直接策划了《E0》易帜的饭野贤治，应该没想到会给索尼带来这样的正面结果吧。


▶《E0》的恐怖，来自于独自在封闭的太空空间中的无助，以及一群完全看不到却就在身边的怪物的未知。

死亡之屋

受《生化危机》影响，生化僵尸题材一下成了游戏圈子里的热门话题。《死亡之屋》便是诞生在这股生化僵尸热潮中，1997年世嘉在街机

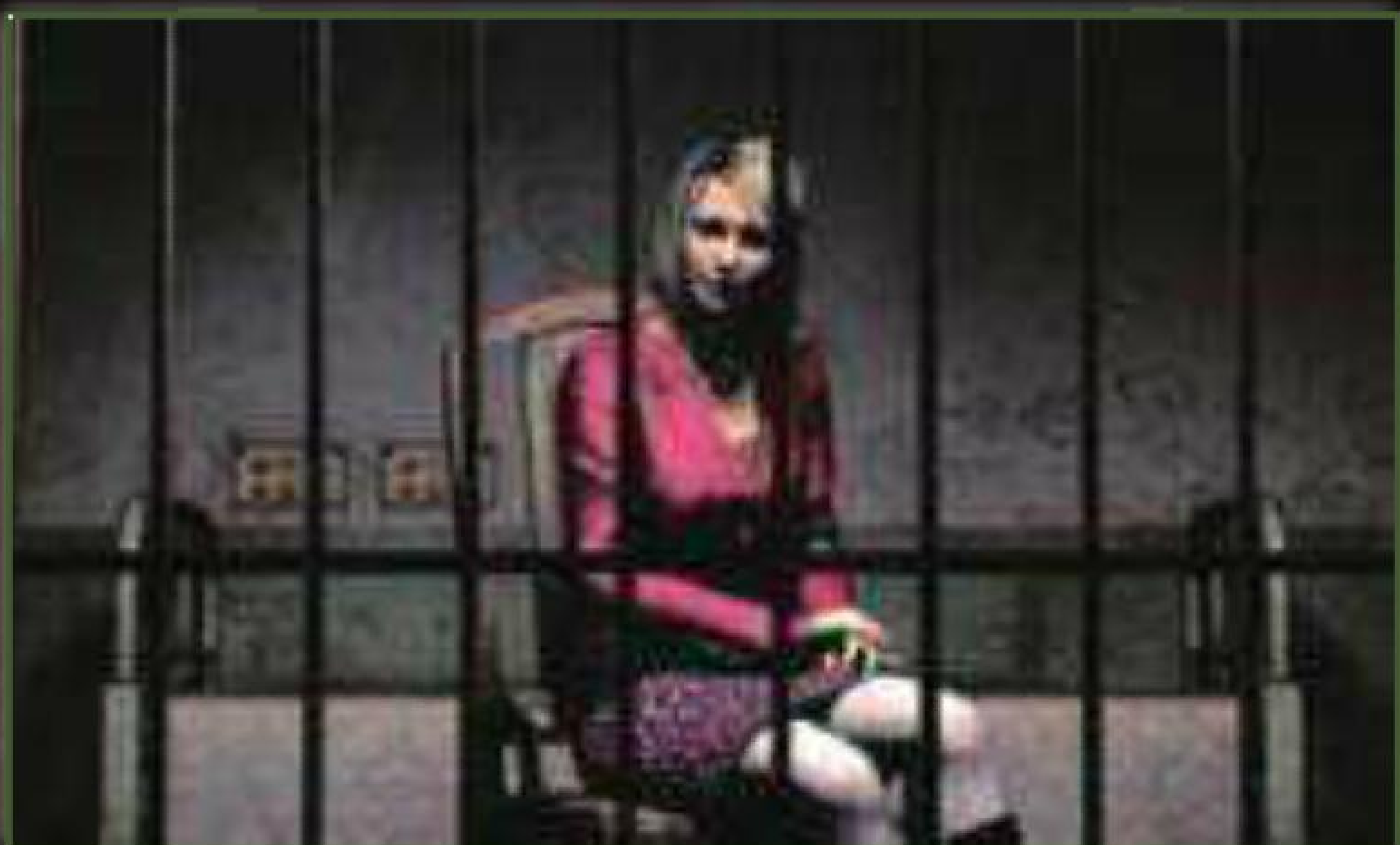


上推出了筐体FPS《死亡之屋》，作为主视点射击游戏，《死亡之屋》更强调射杀的紧张刺激，而且由于没什么解谜要素，《死亡之屋》自然也比《生化危机》更容易上手。《死亡之屋》在街机上出了4部以及一部特别篇，并在Xbox、X360、Wii以及手机上进行移植，此外还推出了打字版，而登陆掌机平台则是在GBA上发售的《死亡之屋弹珠台》。当然，定位的关系，使得该系列即使在僵尸的设定上更细腻更惊骇，但在玩家的枪口面前，也依旧无恐怖可言。



▲GBA游戏《死亡之屋弹珠台》。

寂静岭



▲《寂静岭2》登场的玛利亚，和主角詹姆斯死去的妻子一模一样——让人非常纠结的剧情设定。

诞生在1999年的“《寂静岭》系列”和《生化危机》差不多是同一个时代诞生的作品，当时甚至代表了气氛和视觉两种完全不同的恐怖游戏类型。如今《寂静岭》依旧保持着一贯的压抑风格：大雾弥漫的小镇、血迹斑斑的墙壁、道德、心理暗示、内心阴暗层面的折射……其中不少要素还为后来者所借鉴。《寂静岭》在家用机上推出了5作，掌机上除了初代的GBA移植版外，PSP上的《起源》和《破碎的记忆》都是原创，两作还分别逆向移植到了PS2和Wii平台上。



▲GBA移植的电子小说版的初代《寂静岭》。





▲《起源》和《破碎的记忆》都是掌机平台的原创之作。

零



▲初代《零 Zero》，主角和BOSS都是少女。

如果说《午夜凶铃》是日式恐怖片的代表，那诞生于2001年底的《零》就可以算是日式恐怖游戏的代表了，无论是古老的房屋街道，还是怪谈背景的鬼怪，再加上设定中诡异



▲初代的相机。

原始恐怖的祭祀仪式，玩起来都恐怖感外加文化气息十足。尽管主角很萌，但拿着相机对着鬼拍还是够惊骇的。作为游戏玩家的我们，又怎么能让妹子们独自去面对这些鬼怪幽灵呢？所以，壮着胆一起去冒险吧！游戏至今推出四作，很难得地将特有的恐怖感一直保留下来。惟一略感可惜的是，如此经典的恐怖游戏系列至今还未推出掌机版，大概是对机能要求比较高的缘故吧，那么现在掌机的新世代已经开始，希望在机能进一步进化的掌机平台上，也能随时体会到这款和风十足、又带着感动和人情味的恐怖游戏。



▲4代《月蚀的假面》的游戏画面，女鬼突然探个头出来吓人的桥段虽然俗套但屡用不爽。

病血



▶《病血》的封面，看起来就觉得怪里怪气的。

世嘉的主机尽管从未当过老大，但是在其上面却不断能出现让人叹为观止的作品，即便在恐怖游戏领域，也有诸如《E0》、《病血》等。在这款2001年由小公司Climax Graphics推出的《病血》中，要做的就是在恐怖主题的游乐园中通过一个又一个的陷阱。游戏的一大特色便是大量的出血场面，但游戏的恐怖要素并不在此，真正恐怖的是那种身处无数陷阱之间，却进退无路避无可避时的绝望所带来的恐怖感。除此之外，游戏还有相当多的恶搞要素，像《鬼娃娃花子》、《玩具总动员》、《金田一》等都在被恶搞之列。最雷的是，原本彪悍大胆的女主角在经历了如此一番恐怖变态的重口味折腾之后，竟然变成了一个胆小怕事的普通女生……倒应了一句老话：经历的越多，胆子越小。

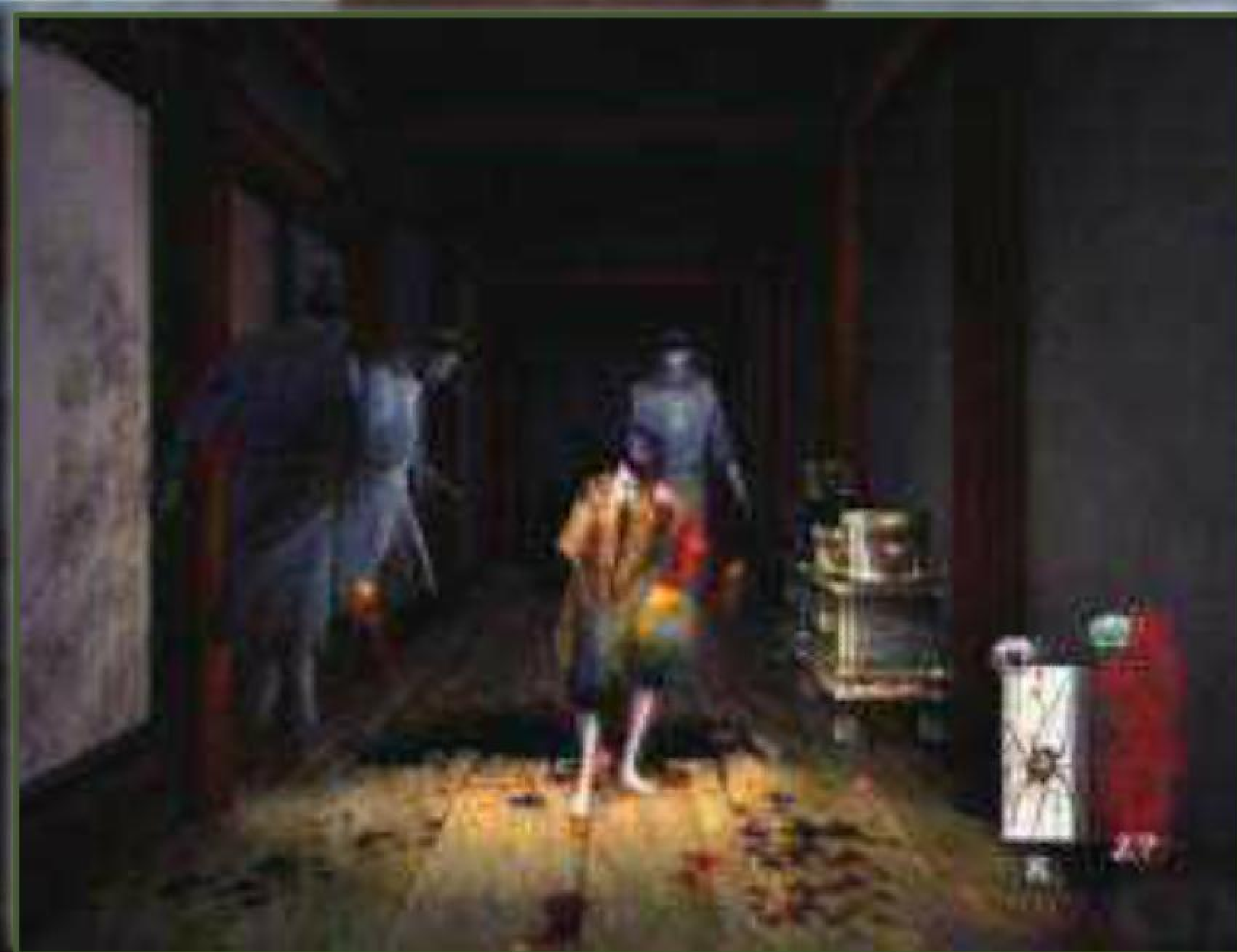


▶如此变态的主题公园出现此等变态情景，不足为奇。

九怨



2004年发售的以平安时代为舞台的《九怨》同样是一款和风十足的恐怖游戏，丰富的文化要素所展现的恐惧感也非常真实。《九怨》充分运用了手柄的震动功能，受伤后用触



感便可非常直观地感受到自己的情况；更让人叫绝的是眩晕系统，在被突袭和HP极低时便会出现画面模糊晃动的眩晕界面，真实地反应了人面对突如其来的恐惧以及生命将绝的反应，让游戏的投入感大增。不过这款恐怖游戏有点生不逢时，诞生之际正是《寂静岭》、《零》、《生化危机》三大恐怖系列的蓬勃发展时期，最终该作因为销量不理想而没有了续作。



▶这场面挺吓人的。

实话怪谈新耳袋第一章



2005年，由《新耳袋》小说原作者之一的木原浩胜监制的本作，作为刚诞生的PSP上首款原创恐怖游戏发售。类型也是电子小说，但有全程语音朗读，并且配以逼真的音效和电影截图，让游戏的临场感大增。游戏收录了50个灵异怪谈故事，每个故事都不长，非常适合PSP的便携特性。这些故事需要在游戏中通过问答来不断收集，并可以通过联机与其他玩家分享交换收集到的怪谈故事。如今6年多过去，PSP时代也逐渐落下了帷幕，但《实话怪谈新耳袋》的第二章，至今杳无音讯。



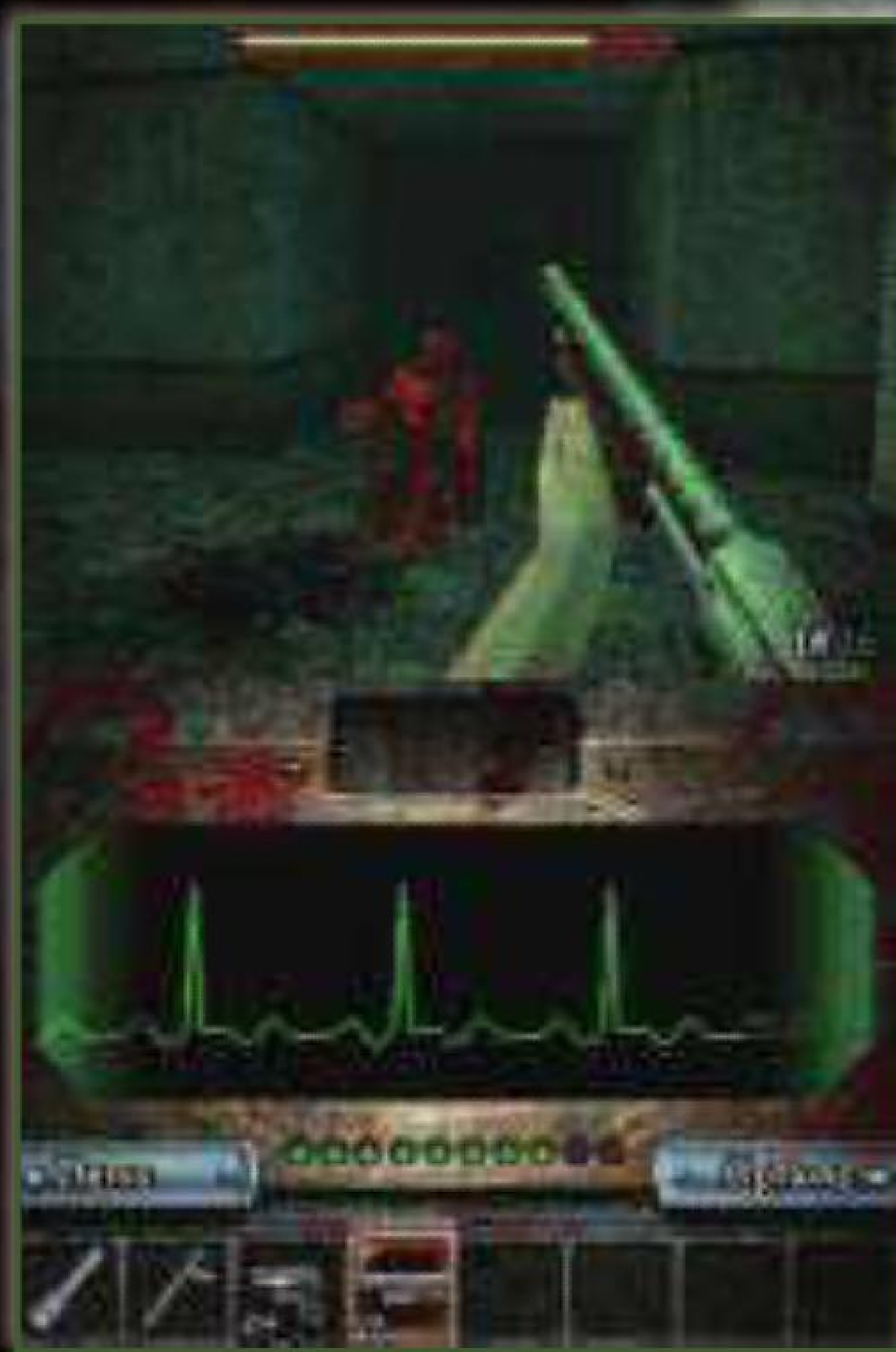


▶游戏中不少恐怖画面，胆小的最好别好奇。

恐怖病院



《恐怖病院》（日版名为《闭锁病栋》）是2007年于NDS上推出的一款欧美风格的恐怖游戏，主角置身于一个曾经搞过很多人体试验的废弃医院中，面对各种奇形怪状的恐怖怪物，为生存而战。游戏的气氛营造得相当到位，但并没有逃脱动作类恐怖游



戏的窠臼，用枪械对丧尸怪物们展开攻击的设定让游戏的恐怖感只维持在初期，拿到电锯后完全就“无双”了，而且医院舞台的限定也让本作的整体场景显得单调。2010年本作还推出了续作，尽管做了些改进，但恐怖这个主题本身还是没有太好地突破。而由于游戏中使用不少关于精神疾患方面的名词，该作还遭到了日本精神病院协会的起诉。

七日死



▲主线游戏和“游戏中的游戏”需要用两种不同的方式来玩。

2008年7月3日，Square Enix在NDS上推出了名为《七日死》的游戏，讲述的就是一款遭到诅咒的游戏，玩了的人七天之内必然死掉，而游戏的主角便要破解这个诅咒，抱着死马当活马医的心态展开了调查。游戏中有画面很经典的“游戏中游戏”，和实际游戏密切相关。尽管《七日死》看起来画面一般，但却堪称恐怖游戏的集大成者，未知的恐怖、压抑的气氛、面对鬼魂僵尸时的无能为力……没有战斗的爽快，也没有诙谐的黑色幽默，就是款纯粹的恐怖游戏。2009年，系列第二作《目》也推出，两个屏幕代表的双眼可以看到原本看不到的东西的设定令人不由得想起流传颇广的“阴阳眼”，恐怖比起前作更是有过之而无不及。想要在盛夏试试绿色乘凉，可以试试这两款游戏，如果中途因为实在觉得过于恐怖而放弃也没什么丢脸的，因为害怕而中断这款游戏的人多得是。



▲类似这种吓人一跳的场面时常出现。

恐怖要素探析业余版

无可否认，大多数人面对死亡相关会产生莫名的恐惧，但这并非天生，以撞上出殡队伍为例，不懂事的孩子会很好奇，但懂事后的孩子是以被那场面给吓到。下面主要是以游戏为参考，对形成恐惧的原因进行一下业余的探析。

生命威胁

求生是人的本能，即便在游戏中，我们也希望能顺利地活下去，而一旦生命受到威胁，玩家也会非常紧张。就像《生化危机》，当成群的僵尸摇摇晃晃地扑过来，那种威胁是巨大的，尤其是在初代刚接触僵尸的玩家。威胁几乎是大多数游戏的共性，游戏也因此有了挑战性，而恐怖题材当中，这种威胁更多的是隐藏的，随时可能出现的，于是，就有了“未知”。

未知

未知是恐惧的重要成因之一，就像在漆黑的夜里走进荒凉的废弃旧屋一样，不知道接下来会发生什么。营造恐怖气氛的游戏中经常可见，如“《七日死》系列”的病房，“《零》系列”的旧屋、《鬼屋魔影》的古宅、《寂静岭2》迷雾中的公园……你无法知道接下来会发生什么，未知的恐惧对人心理的压力，往往远高于那些迎面扑来的怪物们。

就怕万一

这点是接着“未知”而来，很多人即使是从小就被教育无神论，但在看恐怖片或在午夜傍晚时身处墓地荒山地方时，也会害怕。因为不知道下一秒钟是否真的会

发生异常，一旦发生异常，那么这种恐怖即使有心理准备也会非常难以承受。而这种“不怕一万就怕万一”的心态，也是构成恐惧心理的重要要素。

文化暗示

文化暗示往往沉淀了数百年甚至数千年，不必刻意去灌输，仅仅是不经意的一个提醒或茶余饭后的一个怪谈，便会在人们心中留下暗示，以至于在特定时间或特定场所，会产生难以抑制的恐惧或不自觉的禁忌。虽说文化暗示有一定的地域限制，但在全世界文化都频繁密切交流的今天，即使肤色语言习惯等完全不同的人，也会认同其他文化背景所带来的恐怖。

突然惊吓

突然吓唬人这点在香港恐怖片里被用得屡试不爽，尤其对于第一次看片时，突然吓一下，真的会觉得心头一紧。而表现在游戏里，主要就是突袭带来的恐怖感了，老玩家对《生化危机2》中舔食者的突袭所带来的惊骇应该还记忆犹新吧？实际上，就是《零》、《七日死》两个系列中，也没少用突然探出的头或掉下的玻璃来吓唬玩家。

明知不可为而必为

这个是恐怖游戏的共有恐怖要素，进了这个屋子会被僵尸咬、出了门会撞到鬼、去寂静岭会揭内心的伤疤……可游戏中你必须得这么做，除非你很无聊地一直原地打转。明知山有虎偏向虎山行固然豪迈，但对于恐怖游戏来说，如此的明知不可为而必为之，却也增添了些许无奈的压力和特有的恐怖。

超乎常理

这也是恐怖要素之一，其实也可以归纳为前面的未知要素里面：人死了就在那躺着好了，可竟然爬起来追人；布娃娃明明是可爱的，却怨气多到伤人；医院废弃就算了，怎么还有不干净的东西；和那荒屋里的主人远日无冤近日无仇，可那家伙就想杀人玩……如此种种超脱常理思维的事情，便都赋予了恐怖游戏以灵魂。

无能为力

无论是幽灵、僵尸、骷髅还是高级BOSS，只要有杀敌的设定，玩家就可以靠过硬的本事神挡杀神佛挡杀佛。可在完全没有抵抗设定的游戏中，你没有过硬的本领，也没有强悍的兵器，恐怖出现时你所拥有的只有两条能跑的腿……而在逃跑的过程中，又很难甩掉后面的家伙，早期的《钟楼》和现在的《七日死》，都给了玩家这种草木皆兵的紧张感和恐怖感。

关于游戏相关的鬼话，就说到这里了，人类文明沉淀了数千年，游戏也蓬勃发展了近30年，其中的鬼怪僵尸当然不止本人说的这些，篇幅和阅历限制（主要是后者），就只能给大家挑一些有代表性的说说。无论是被一击必杀的也好，还是追得主角到处跑的也好，亦或是那些纯粹给送经验值的，我们可以看出，这些传统文化沉淀下来的要素，在兴起仅仅30年的游戏文化中，也已落地生根，并探寻出了多种自己的恐怖表现方式，那么，就让鬼怪僵尸们来得更多一些、更恐怖一些吧！

《零式》公布了发售日，经过一次延期后，我甚至反倒觉得这个发售日意外地早，不知算不算斯德哥尔摩症状。闲话少说，这次又给大家公布三名新角色，分别是零班的7、J和2，其中长相酷似《FFⅩⅢ》主人公闪电的7、由花泽香菜配音的温顺吹笛女2想来都会是今后的人气角色。遗憾的是本作试玩版公布后，购物网站上对游戏的预约量并未有明显提升，SE必须在游戏正式上市前策划最后一波的广告轰炸。另外试玩版由于内容较为厚道——可选角色和关卡数量都非常多，且能获得继承到正式版的夏服，还是有必要在本书的“特快专递”栏目里为大家介绍一下的。



文 胧月 美编 澄香

最终幻想 零式		
ファイナルファンタジー零式		
Square Enix	A・RPG	预定2011年10月13日
日版	1～3人	7700日元
对应周边未定		
相关报道 Vol.154 P33/Vol.157 P56/Vol.160 P54		

他们的命运已由自己决定
少年男女们将性命赌于真实的圣战

7

Seven

声优：青木麻由子

代号为“7”、呼作“赛文”的她使用鞭剑作战，是个性格果断的女性，一旦有了想法便立即付诸实施。平时虽然沉默寡言，但言辞刚正不阿，面对教官也能直率地提出意见，正是这种处事方式让她受到不少学妹的崇拜。不过，看似女强人的她其实很擅长照料他人，并且不擅长拒绝，每当受到他人的请求，都会不辞辛苦地接受并努力达成。


捕捉


捕捉


捕捉

伸缩自在，攻敌方所必救

赛文手中的鞭剑能够自由伸缩，打击远方的敌人。通常攻击“鞭”打能对攻击范围内的所有敌人造成伤害，在不消耗MP的前提下也能轻松攻击飞行中或存在高低差的目标，对身形敏捷的敌人有奇效。特殊技能“捕捉”能无视距离和地形差地束缚住敌人，接着输入后续指令能把对象拉近自己。她的鞭剑上还能传导雷击，因此有小道消息称赛文很可能是《FFⅩⅢ》中主人公闪电的祖先。


鞭打


鞭打



声优：铃村健一

代号为“J”、呼作“杰克”的他是个典型的乐天派，零班的气氛制造者。即便在穷途末路之际，也能用轻松的语气鼓励同伴。杰克对敌国白虎的文化持有强烈兴趣，猜想是个偏重科学思维的理性角色，具备很强的分析力。



J

Jack









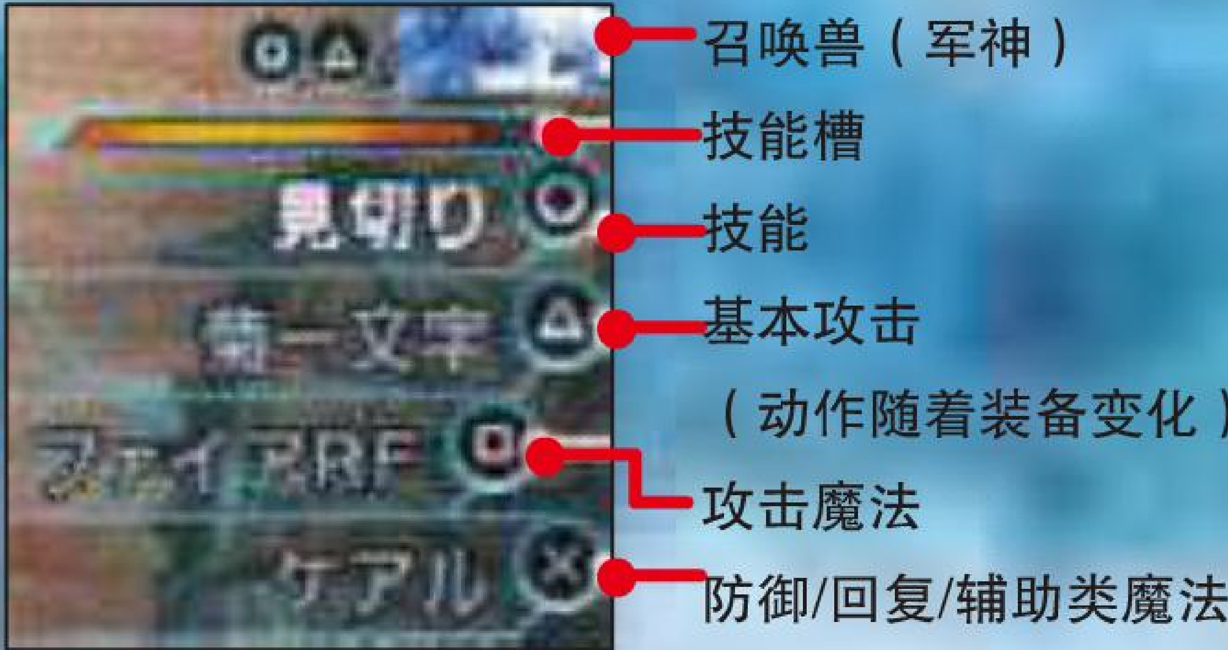
▲敌人身上出现红色光圈的时机称为“一击必杀点”，此时成功攻击到敌人便可将其秒杀，类似《鬼武者》的“一闪”系统。

单手刀使出的高威力斩击

杰克的通常攻击是用刀刃斩杀对手的“菊一文字”，虽然目前还不知道斩杀的威力和速度，但可以确认拔刀状态下的移动速度会变慢。玩家使用L+R键能够切换拔刀和收刀两种状态，需合理利用来提升作战效率。（以上描述不得不让人想起《MH》。）技能“见切”是能架住敌方攻击并施以反击的当身技，很方便用来狙击敌人的一击必杀点。

CHECK 战斗画面确认

战斗画面的右下方显示了各按键对应的指令、可能召唤的军神和部分技能所必须消耗的特殊槽。角色们的普通攻击统一固定为△键，其他按键上可随意设置自己想用的技能，不过这些按键上对技能的类型还是有限制的，比如回复、支援和防御系魔法必须且只能设置在×键上。













2 Deuce

声优：花泽香菜

代号为“2”、呼作“迪悠丝”的候补生，是个心地善良的少女。为人温厚正直，好学上进，一往无前的她对魔导院下达的所有命令言听计从。当然，在她那稳重乖巧的性格下，也隐藏了顽固的一面。

流淌于战场的天籁之音

执行任务时，迪悠丝使用笛子这种颇为非主流的武器。演奏笛子时产生无数“音块”，普通攻击为“长笛吹奏”，对敌人产生吹飞效果，继续追加后续指令能让音块设置成各种陷阱。技能“协奏曲”可在提升我方能力数值的同时，对锁定的敌人发动集中攻击。看来在联机模式下，迪悠丝能发挥出色的支援效果。

多彩谱面形成的丰富技能

悠然演奏的迪悠丝缓和了战场上的紧张气氛，演奏不同的旋律除了效果上的差别外，厂商还厚道地为各旋律配置了BGM，比如特殊技“协奏曲”的音乐就是陆行鸟主题曲。

魔法局局长 阿蕾西娅

声优：田中敦子

最为重要的配角之一，坐镇魔导院的魔女，没有人知道她从何时开始存在。她一手负责魔法的开发和改良，是公认的天才女性，不过一些异想天开的行动常常令人跌碎眼镜。



朱雀魔导院的重要人物

魔导院是候补生们的重要培训机构，加利亚·西巴尔6世是当今的第174院长，朱雀领鲁布卢姆的最高责任人。此外，魔法局局长阿蕾西娅、军令部长、学术局局长、院生局局长和兵站局局长等亦均是魔导院的要员，虽然他们不会与学生过分亲近，但在魔导院的日常生活里也能与之对话。



院生局局长
声优：池田昌子



学术局局长
声优：千叶繁



军令部长
声优：内海贤二



兵站局局长
声优：野泽雅子

军神

朱雀领鲁布卢姆将召唤兽称为“军神”，“《FF》系列”的著名召唤兽会一一登场，这里公布最新的西瓦。

冰柱舞

冻结世界

钻石尘埃

西瓦

行动宛如溜冰的冰之军神，攻击的单发威力很低，但机动力高，能够连续灵活地攻击是其魅力点。在雪地或下雪的天气下，西瓦的攻击力能有所加成。技能方面，有广范围冻结敌人的“冻结世界”、舞蹈般攻击周围的“冰柱舞”等华丽技巧。至于“钻石尘埃”则需要玩家看准时机连打按键，掌握得当的话能打出最多100下的连续攻击。

贡戈尔迪亚王国

由女王统治的贡戈尔迪亚王国是个古典的女权国家，苍龙的水晶化身为女王龙守护着该国。国内居民不论男女，即便成年也大多身材娇小。士兵们则以长枪为武器，擅长重视敏捷性的战斗方式。

被龙守护的天空女性们

安德莉亚

声优：林原惠

贡戈尔迪亚王国的女王，重视规律与秩序，为人正直。她是惟一能跟女王龙交流的人类，虽然外貌看起来很幼小，但这其实是贡戈尔迪亚人的普遍特征。





星姬

声优：水树奈奈

出身古代名门，担任五星近卫兵团中“晓”的守护职。她为了守护国民甘愿赴汤蹈火，深受部下的信赖。五星近卫兵团是圣柜苍龙的守护组织，“晓”为其中一支。根据游戏截图，她似乎也到访过鲁布卢姆的魔导院。





闪烁天空的星之光辉

星姬的名字写成字母是Celestia，该词的词源是“celestial”，意为“天上的”、“神圣的”。

文 酷洛洛 美编 咕噜

十大动漫名作角色大集结！

英雄幻想曲		
Heroes Phantasia		
NBGI	RPG	2011年冬
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

从1990年代至2000年代，多位著名动漫角色同台上演的梦幻剧场即将展开。

HEROES PHANTASIA
ヒーローズファンタジア

BANPRESTO品牌新方向

那些耳熟能详的超能力动漫角色，将在这款由创造“《机战》系列”的Banpresto诞生的完全新作RPG《英雄幻想曲》中与齐聚一堂。在本作中，《秀逗魔导士Revolution》、《KERORO军曹》、《舞-Hime》等从1990年至2000年代的著名动漫作品角色将一同进行冒险，并且让玩家享受充满战略性的战斗系统，以及这些角色魄力十足的必杀技演出，如今就让我们一睹游戏的初貌吧。

游戏原创角色登场预定

《魔术士奥菲》

奥菲

《魔法战士李维》

李维

《秀逗魔导士Revolution》

莉娜·因巴斯

《读或死》

读子·利德曼



《KERORO军曹》

《血战》



《DARKER THAN BLACK-黑之契约者-》



《舞-Hime》



以两个世界作为舞台的穿越冒险故事

游戏以两个不同的世界作为舞台：一个是以日本为中心的现实世界；另一个是因遭到灾难而死去大半人口，正处于灭亡危机的“阿托罗亚斯”界。而故事则从超越彼此次元障壁的彼此相连之地展开。玩家将在这两个世界之间往来展开故事。作品的穿越以及角色们的对谈是游戏的魅力之一。

现实世界



阿托罗亚斯界



以魄力十足的图像来展开事件





◀▲游戏中经常会插入各种特写画面，对话时角色的头像几乎占满整个屏幕，且表情丰富多彩。

《分身战士》

数马

《DARKER THAN BLAC-流星之双子-》

苏芳·帕夫利琴科

四位一体地进行连续攻击吧！



队伍角色位置分别对应△○×□四个按钮



▲数马使出必杀“超级神拳”展开猛攻。在游戏中只需按下角色对应的按钮，他们就能立即对敌人展开攻击了。



▲莉娜双手唤出火炎球，射向敌人。使出强烈一击吧。

极具魄力的必杀技



伴随战斗动画的播放

必杀发动！





角色选择与阵型是取胜的关键

按下方向的四个方向，就能够切换相应角色的战斗阵型。根据阵型的不同，角色的行动、如攻击、回复等也会作出变化。





▲位置更换后角色也会跟随改变，记得在更换操作的同时，还要对敌人进行攻击哦！





街头霸王对铁拳

ストリートファイター × 铁拳

Capcom	FTG	发售日未定
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

PSV

文 白菜　美编 Juxi

随着PSV上公布本作以来，这款由Capcom《街霸》制作人小野义德和NBGI《铁拳》制作人原田胜宏合作制作的2D FTG终于出现在我们掌机玩家的面前。在栏目“游人望远镜”中，大家看这两位【哔——】友闹腾也有些日子了，现在咱们先把注意力放在游戏上吧。加上本辑“前线狙击”报道的角色，两阵营的登场角色目前一共达到了24名，据估计还有8名角色的空余。真心希望《铁拳》侧加入凌晓雨啊。

系统与登场角色继续更新！

本作以《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，节奏与其比较接近，标准的Capcom风格。游戏采取的是2对2的组队战制，有大量角色可供玩家自由组合，此外还能发动强力的双人技“交叉强袭”。新公布的角色有《街头霸王》侧的达尔锡姆和毒药，以及《铁拳》侧的史蒂夫与吉光。其中特别需要注意的自然是毒药，这是该人气角色第一次成为FTG中的可操纵角色，其实力究竟如何就让我们拭目以待了。

系统


无空

▶▼每个角色都有独自的超级必杀技，其中不少是过去系列中大家耳熟能详的招式。

超级必杀技

“超级必杀技”是消耗画面下方的“特殊槽”使出的招式。带有超级华丽的演出，超级必杀技的威力要远远凌驾于通常的必杀技。如果能够命中对手，对于其心理上也能造成相当可观的冲击。


恶魔光束

按键不放也能发动超级必杀技！

输入必杀技时，按住该键不放就会进入蓄力阶段，这被称为“超级蓄力”。蓄到最后，必杀技就会进化为超级必杀技！

第1阶段



▶准备向前方打出『波动拳』。

交叉强袭

“交叉强袭”是本作采用双人组队制才能实现的系统。在特殊槽满的情况下输入↓↙←中拳+中脚（MP+MK），你的搭档就会出现在画面上，两人联手向对方展开攻击。如果对方同时也发动交叉强袭的话，画面上将会同屏出现4名角色进行乱斗，何其壮观！



▲在隆的波动拳掩护下，肯使出龙卷旋风脚进行突击，也是可以做到的。



▶交叉强袭发动时，将会插入组队的双人并排站立的特写画面。之后两名角色就可以进行行动了。

双人进行夹击！



▲▼两人将对手包夹在中央进行集中攻击。对手可以突出重围吗？



回放功能装载！

在《超级街头霸王Ⅳ》中，能够在网络上观看其他玩家的对决。这个功能在本作中同样存在！



▶画面中还有布兰卡与熊的玩偶，这也是值得注意的。

疾风迅雷脚



精妙墨西哥特殊连击



第2阶段



▶第2阶段下必杀技进化为EX必杀技。

第3阶段 进化为超级必杀技！



◀“真空波动拳”发动！超级蓄力的好处在于不用消耗特殊槽就能使出超级必杀技。

角色

新角色4位登场！

最新登场的角色就是以下4位。在故事中，达尔锡姆将与沙盖特组成“坚韧不拔队”，而史蒂夫会与花郎组成“年少俊才队”。吉光与雷文成为忍者组合，毒药的搭档则是一直以来的雨果。



毒针獠牙

史蒂夫

出自“《铁拳》系列”

广受大众喜爱的冷酷职业拳击手。占据着拳击中量级世界冠军的宝座，留下了辉煌的实绩。性格认真理性，最讨厌自己的比赛被人妨碍。

地狱火焰连击

▲拥有让对手大幅仰天的威力，炸裂般的超级必杀技。

神圣火焰之引导

达尔锡姆

出自“《街头霸王》系列”

居住在印度的僧人，虽然对于战斗中伤害对手仍抱有纠结，但还是为了自己和家人不断奋斗。手脚伸长，口中能够喷出火焰都是瑜伽所带来的奇迹。

瑜伽火山



▲向空中喷出大量火焰的超级必杀技。过去曾在“《街头霸王VS. SNK》系列”中出现。

爱之风暴

▲毒药的超级必杀技是以鞭子毫不留情攻击对手的招式。

妖刀继承者

吉光

出自“《铁拳》系列”

年龄、性别一切不明。虽然本人认为自己很正经，但似乎总有哪里少根弦。他的真实身分是义贼集团“卍党”的首领，从坏人处盗取钱财，然后分发给贫民窟的穷人。

旋风连剑



►以闪耀的妖刀斩击对手的超级必杀技。锋利程度乃天下一绝。

性感而豪迈

毒药

出自“《街头霸王》系列”

袭击过哈格担任市长的梅特罗市的犯罪组织，“疯狂齿轮”的原成员。她的搭档是在“《街头霸王Ⅲ》系列”中登场的雨果。



收集更为细致的游戏信息

新作详盘

联手各方魔王，共拓辽阔疆域！



幻域战记 携带版

ファントム・キングダム PORTABLE

◆日本一Software◆S・RPG◆预定2011年9月22日◆日版

《幻域战记》的新情报进一步公开，新增剧情“爸爸是最强魔王篇”的重要追加角色——一袭红衣红发的少女已确认名字叫佩塔，虽然她自称是最强魔王泽塔的女儿，但泽塔本人却对她毫无印象。她究竟是叱咤风云的魔界公主，还是骗吃骗喝骗房产的沽名之辈？夹杂在破坏神亚历山大与最强魔王泽塔的斗争之间，一出爆笑的无厘头剧情即将上演。

强调战略要素的本作除了之前介绍过的召唤建筑、灵魂凭依两大系统外，还包括地图变化要素。关卡中的地图并不固定，它会根据玩家进行游戏的方式不同而产生变化。玩家可以借助其他魔王的协助，制作魔界中的新版图，选择不同的协力对象，开拓出的地图会具有相异的地形要素，令战斗丰富有趣。击败敌方关键角色后，举起我方单位或道具扔到特定的格子上，就有机会进入隐藏区域，挑战更强敌人的同时也能拾取更好的道具。某些地图上或许存在着多个隐藏区域，注意不要同时开放，否则会被海量敌人淹没。针对包含剧情事件的隐藏地图，厂商还特意请到知名插画家为其配图，画风从清新到促狭不一而足，为本就恶搞的剧情更增添一笔亮色。



▲各地形有其附加效果，如“地狱荒野”就会每回合削减敌我双方的HP。

“战车”是这次要重点介绍的另一项要素，这是可让角色乘坐的战斗单位，火力与机动性均很高，不但能对敌单位造成巨大的破坏，也能一举攻陷敌方建筑物。俗话说“战车是男人的梦想与浪漫”，战车拥有多个车型，玩家可用获得的部件强化车体，享受自由DIY的乐趣。

（文：胧月）



▲战车部件的种类和数量均十分丰富，颇有玩《重装机兵》的感觉。



▲这种战车能把对敌方造成的伤害吸收为自己的HP，非常“省电”。

燃起你的漫画之魂吧！



爆漫王 漫画家之道

バクマン。マンガ家への道

◆NBGI◆AVG◆预定2011年冬◆日版

本作由绘制过《棋魂》的漫画家小畑健所操刀的同名漫画《爆漫王》改编，讲述的是负责故事与分镜的高木秋人和负责原画绘制的真城最高两名高中生的组合，为了成为漫画家而不断努力的故事。本作将高度还原原作的剧情，并且在触发重要事件时还会在上下屏同时呈现精美的CG插图。除了要在学校触发各种事件外，其他的时间都要在漫画制作中度过，而漫画的制作分为构思和绘画两部分，构思部分需要设定舞台、主人公、事件等项目，在游戏中将以各种小游戏来表现，原作中的重要场景还需要在限定时间内将散乱的文字组成正确的台词，考验玩家的临时反应；而绘画部分则要求玩家在限定时间内完成描线和上色的部分，虽然可以很直观地用触控笔来操作，但是依旧需要集中精神进行作画，失误了限定时间可是会减少的。

（文：阿鲁）



▲上下屏同时出现CG插图，看来是原作中的重要事件。



▲根据要求进行绘画，漫画家之道可不是那么容易走的。

勾勒出心目中的画卷！



永恒素描稿 帆布4

エターナル・エチュード Canvas4

◆GN Software◆AVG◆预定2011年秋◆日版

PC平台上的知名恋爱AVG“《帆布》系列”最新作终于移植PSP。曾经在樱花展上获得“最年少入选奖”的主人公小松原亮，作为美术特长生进入了美术名门的抚子学园，并加入了美术部。在充满刺激和快乐的学园生活中，半年很快就过去了，美术部决定参加被称为“抚子艺术祭”的、由抚子学园连同各姐妹学园共同举办的大型文化祭。有着获奖经历的亮自然被选为美术部的王牌参赛，但是却有问题一直困扰着他——无法在自己的画中自然地加入人物。接下来的日子中，亮将要一面解决这个困扰他多年的问题，一面迎接波澜万丈的文化祭。

PSP移植版在原作的基础上追加了原创的剧情事件CG，并在标题中加入了“永恒素描稿”的字样。在以绘画为主题的本作中，玩家可以攻略多达8名角色，享受青涩的学园生活。

（文：白菜）



▲这难道就是传说中的土风舞？





▲在所谓的“艺校”中，能够享受到的生活自然也别有一番风味。

这是折翼的天使间的恋爱故事！



灰色的果实

グリザイアの果实 –LE FRUIT DE LA GRISAIA–

◆Prototype◆AVG◆发售日未定◆日版

《灰色的果实》是少女游戏厂商FrontWing于今年2月在PC平台推出的同名AVG移植作，原作更预定于2012年推出续作。游戏以校园为背景，主人公风见建二转校至在大概1年前建立的私立美滨学园。在这个与外界隔绝的学园中，除主人公外只有5名学生就读，而且全部都是女孩子，包括孤僻冷艳的大小姐、善于照顾她人的御姐、金发双辫的傲娇娘、活泼开朗的妹系少女、处事认真却有着女仆装癖好的班长。作为学校惟一的男学生，主人公被这些充满个性的女生们所包围，过着热闹而和平的每一天。然而在这“风光明媚”的日常背后，每位美滨学园的学生都有着各自无法对人诉说、藏于内心阴暗处的秘密。过着校园生活的主人公，将随着故事发展了解她们各自隐藏的谜团。

PSP版加入新情节和事件插图，此外还有可爱的SD角色形象登场；而在系统方面，PSP版则提供游戏数据安装以及将游戏画面保存成PSP壁纸等功能。

（文：酷洛洛）



▲校园内各种欢乐事件是少不了的。



▲另一方面游戏却充满悬疑色彩。

看少女们如何拯救这乱世！



三极姬 三国乱世・霸天之令旗

三极姬～三国乱世・霸天の采配～

◆Systemsoft Alpha◆SLG◆预定2011年11月2日◆日版

本作是PSP平台上以三国时代为舞台展开的真真正正的战斗SLG，但同时本作也具备超独特的世界观——所有登场的武将全部都是美少女。三国时期群雄争霸，一群可爱的少女在这个乱世登场，和她们展开轰轰烈烈的恋爱、进行恋爱冒险也是本作的重要要素之一哦！

玩家在游戏中将为了天下统一而和各地群雄展开战争，也可以通过治水、开垦、发展商业等内政手段扩张重要的城池，加强自己的实力，并运用策谋、战略将敌人的城池收归自己麾下。游戏中有枪兵、连弩兵、咒术兵、象兵等八个兵种，合理培养和分配她们能够充分享受SLG的乐趣。同时战斗过程中武将们还有自己的必杀技，所以也要重视武将的培养哦。游戏中武将的攻略率以进行度表示，在游戏结束时将和攻略率满的武将发生专属结局。和少女们一起拯救这乱世吧！

（文：半夏）



▲游戏中攻占城池考验玩家的战略部署。



▲我的关羽哪有这么可爱！



▲武将化身美少女！



最终幻想 零式（试玩版）

ファイナルファンタジ–零式

Square Enix	A・RPG	预定2011年10月13日
日版	1～3人	7700日元
对应周边未定		

PSP

8月11日本作放出了试玩版，这回的试玩应该说非常厚道，玩家的练级空间很大，能玩到不少关卡和BOSS战。更为重要的是，试玩版内培养的角色和获得的隐藏服装都能够继承到正式版去。惟一令人不快的是，本作的正式版在PSP–1000上运行时竟不对应联机模式，厂商还是应该想办法优化一下才是。

文 胧月　美编 Juxi





基础讲解

战前准备

刚进入游戏是出现在朱雀魔导院的喷水广场，进入中心的建筑サロン后找到头上带有日文汉字“务”的莫古力，可领取任务并执行。首先系统会要求玩家选择出战角色，出战角色如果全部阵亡，即会判定任务失败，因此出战角色自然是越多越好。选择完毕后，系统会询问玩家是否要更换角色的装备，并装备本场任务中的军神（召唤兽）。接着玩家要选择小队的初始三名战斗角色，战斗开始后，玩家可操作其中一名，另外两名由AI控制，用L+←/→可切换操作对象。之后的“通信设定”会要求选择协力游戏的对象，第一项“ユ–ザ–”为玩家协力，无法选择；第二项“魔导院の支援”为AI协力，任务执行过程中AI角色会乱入帮忙，这些角色的名字大多是SE社员；第三项“乱入しない”是指关闭乱入，玩家需不借助任何帮忙独立战斗。

操作一览

（可在任务菜单中的“操作说明”里查看）

键位	功能
L	副指令菜单/蓄力取消
R	调整为追尾视角
方向键	手动调整视角
○	使用设定技能1
△	通常攻击
□	使用设定技能2
×	防御魔法
SELECT	使用装备道具
滑杆	移动

键位	功能
滑杆+×	回避
L+R	拔刀/收刀
R长按	锁定，配合方向键可更换目标
R长按+○	吸收梵托玛
○+△	召唤军神（当前角色会死亡）
□+×	未使用
START	菜单

画面说明



1.HP和MP

受到攻击时HP减少，为0后角色死亡。使用魔法需消耗MP，通过抽取敌方的梵托玛可让MP徐徐回复，注意平时的移动过程中是不会自动回复MP的。

2.协力同伴的状态

显示协力同伴的HP和MP。操控角色或同伴被打倒后，可用L键调出副指令菜单，选择“リザ–ブからの投入”替换上备用角色。当AI角色乱入时，此处会显示为“GUEST”字样。

3.指令

使用4个键位对应的功能，其中△键为普通攻击，×键为防御系魔法，□和○两个键可自由设定技能。

4.能力槽

使用部分特定指令时需要消耗的槽，该槽会在角色遭受攻击时增长。

5.军神

本场任务中玩家可使用的军神，按○+△召唤，但必须以牺牲当前操控角色的性命为代价。

6.锁定中的敌方情报

按R键锁定敌人后显示，表示该敌人的等级、兵种、血槽以及一击必杀点和重创点（后文详细解释这两个“点”）。

7.雷达

显示敌我双方位置关系的简易地图，黄色的箭头是提示执行任务的前往方向。

任务要点

梵托玛

梵托玛在游戏中的日文叫“ファントマ”，是战斗中回复角色MP、战斗强化魔法的重要素材。梵托玛必须从打倒的敌人身上吸取，吸取方法为：锁定住敌人的尸体/残骸按住R键，尸体会徐徐上浮，到浮到一定高度时锁定光标会转换一次角度，此时按下○键即可吸收梵托玛。梵托玛拥有不同的颜色，相当于素材的不同种类。吸收梵托玛时的光标一般是两个对称的1/4圆弧，一些高级梵托玛的光标有四个1/4圆弧围绕而成，一般从较强力的敌人身上吸取。

一击必杀点和重创点

敌人在进攻时会露出破绽，此时锁定框的大小和颜色都会发生变化。当锁定框为红色时能抢先攻击到敌人，



便可将其秒杀，这称为“一击必杀点”；不过有些敌人的HP很厚，如魔导装甲、大型BOSS，即使露出破绽，往往一击也无法秒杀，此时锁定框变为黄色，抢先攻击到它可扣除大量HP，称为“重创点”。

S.O.任务

在任务过程中，推进到一定的节点会出现S.O.任务提示，按住L后按↓可选择是否领取该任务。S.O.任务往往有时间限制，在限定时间内成功完成S.O.任务能获得对应奖励，但如果失败的话，当前操控角色就会死亡。因此玩家千万不要盲目地见到任务就接，水平不够的话角色很快就死光了。



军神召唤



战斗中长按○+△召唤，当前角色死亡，但能召唤出事先设定好的军神战斗。军神的攻击非常强力，对应对BOSS的有力手段，但召唤有一定时限，建议选择HP残量较小的角色来召唤。试玩版中的军神有两个，具体如下。

巨神兵ゴーレム

体型巨大的力量型军神，攻击力高，但行动迟缓，普通的行走就能压死敌方杂兵。不过要追上敌人比较困难，适合在较为狭窄的地形下使用。

冰之女王シヴァ

性感华丽的敏捷型军神，单发招式攻击力低，但能形成华丽的连击，能很方便地绕到敌人背后。

魔法强化

调查水晶石选择アルトクリスタリム，能用之前获得的梵托玛对火、冷气、雷、防御和特殊5类魔法进行强化。根据魔法的种类不同，每项魔法最多包含威力、MP效率、咏唱时间、射程距离和速度这5个参数，分别投入不同颜色的梵托玛便可强化该项数值。不同魔法的可强化参数和最大值存在着差异，根据强化程度的高低也存在名称上的区别，比如“ファイアRF2”就是“ファイアRF”的上级版。上级魔法虽然消耗更多咏唱时间，但性能上更为优秀。

魔法属性与咏唱必要魔力

各魔法都设定有“必要魔力”，表示咏唱该魔法及其蓄力后所必须的魔力值，蓄力中的魔法可以按L键取消。比如“ファイアRF”这项魔法，单纯发动需要50、第一级蓄力则需要60、而第二级蓄力更需要70的炎魔力。



魔法的系统

魔法除了属性以外还包含“SHG”、“RF”等系统，这些字母表示魔法的性质。“SHG”为“SHOT GUN”的简写，是所有铳火器的略称。另外，发动魔法时按键蓄力，能提高魔法的威力和范围。魔法的蓄力分为两个等级，第一级蓄力的魔法词尾显示片假名“ラ”，第二级蓄力词尾则显示片假名“ガ”。ラ系和ガ系魔法的强化方向，在具体到每一个魔法系统里都是不一样的。本作中魔法并非随着角色升级而习得，而是通过魔导院的授课或满足一定条件从水晶石里获得，方法很多，所以玩家们届时培养出来的角色也会多种多样。

魔法系统一览

名称	性能	ラ系・ガ系的强化
SHG	向前方扇形散开，多段HIT，且威力随距离的拉近而提高	弹数和射程
RF	向着锁定目标笔直飞去，射程长	连续发射弹数
BOM	以自己为圆心爆炸，对快速靠近的敌人很有用	效果范围和威力
MIS	自动追踪目标，命中后产生大范围爆炸	爆炸范围
ROK	需要玩家自行瞄准，发射抛物线轨迹的弹丸，着地时爆炸	爆炸范围和威力

收集要素一览

试玩版的一大魅力，就是可通过达成一定条件来获得零班14名成员的特殊夏服。夏服的对应角色和具体获得方法如下。



エースの夏服

获得场所：サロン

获得条件：先打完作战任务一“皇国脱出作战”，刷出作战任务三“ビッグブリッジ突入作战”，完成该作战后获得。

デュースの夏服

获得场所：作战任务一“皇国脱出作战”

获得条件：进入任务，在3348区划先消灭第一批从车上下来的敌兵，之后隔离板放下后出现敌方的“アラン少尉”和“皇国兵”，先把アラン少尉击毙，剩下的皇国兵会投降。与该降兵对话获得“车辆后部キ–甲型”，打开靠近隔离板的车的后门，抽取道具获得“车辆后部キ–乙型”，用该钥匙打开另一辆车的后门，与“ピエ–ル”战斗胜利后获得。

トレイの夏服

获得场所：喷水广场

获得条件：与喷水广场大门出入口附近的“アキ”对话两次后获得。

ケイトの夏服

获得场所：サロン

获得条件：完成作战任务一“皇国脱出作战”。

シンクの夏服

获得场所：アクヴィの町（将作战任务二完成后才会出现传送至该地的莫古力）

获得条件：先完成作战任务二，才会出现负责将玩家传送到アクヴィの町的莫古力。来到アクヴィの町的商人对面，和名为“ナズナ”的女孩对话两次后，正在奔跑的孩子们会向此处聚拢。跟其中任意一个小孩对话后再跟ナズナ对话，她会跑向远处，追上去再对话一次。最后返回アクヴィの町的入口与朱雀的女性士兵对话获得“ナズナへの手纸”，将该道具交给ナズナ后获得夏服。



サイスの夏服

获得场所：サロン

获得条件：在サロン后里与头顶有“赖”字的魔法局局员对话，领取任务“魔法局の依赖”，之后收集10个レッドファントマ（红色梵托玛）交给她。

セブンの夏服

获得场所：サロン

获得条件：完成作战任务二“ジュデッカ会战”。

エイトの夏服

获得场所：作战任务三“ビッグブリッジ突入作战”

获得条件：进入ビッグブリッジ区域后出现“グラジエ–タ–”和“クロディウス中佐”，优先击破クロディウス中佐驾驶的魔导装甲，剩余敌兵会缴械投降，从他们任何一人身上获得“カ–ドキ–”，然后打开桥附近小屋的门，从宝箱中获得。

ナインの夏服

获得场所：アクヴィの町

获得条件：作战任务二“ジュデッカ会战”完成后，在アクヴィの町用980金钱向商人购买。

ジャックの夏服

获得场所：サロン

获得条件：在サロン内与名为“カルラ”的女性对话，她会向玩家借5000金钱，答应后获得服装。钱自然是不会还的。

クイーンの夏服

获得场所：サロン

获得条件：先完成作战任务三“ビッグブリッジ突入作战”，出现作战任务四“敌中突破作战”，完成后获得。

キングの夏服

获得场所：作战任务四敌中突破作战”

获得条件：任务开始后一名NPC会倒在玩家面前，稍等片刻再从其身上抽取道具。

マキナの夏服

获得场所：サロン

获得条件：完成“战斗训练”。

レムの夏服

获得场所：作战任务二“ジュデッカ会战”

获得条件：在朱雀军假设阵地上领取S.O.任务“青龙人を10体倒せ”，然后亲手消灭10个青龙人后获得。注意由AI控制的同伴消灭的青龙人不计算在数字内。

任务简要攻略

作战任务一 皇国脱出作战

在皇国内执行作战任务的零班被皇国军发现，零班开始了逃脱作战，皇国军投入新型魔导装甲追击，击破敌人的魔导装甲和强大的生体兵器后逃脱吧。

行进路线 3348地区线路上→3348地区→3349地区→3350地区→A13ビル エントランス→A13ビル 1F→A13ビル 2F→A13ビル 物资搬入路→A13ビル エレベ-タ-ホ-ル→A13ビル 屋上

攻略 注意该任务中关系到“デュ-スの夏服”的获得，前文有说明。在3349地区打倒ハリ-大尉，获得“车辆后部キ-甲贰型”，对同一区域的卡车后门使用后获得“战斗支援剂”，能卖1000块钱。3350区出现的ヴァジュラ在进攻一段时间后会爬上墙壁，之后一直在远处发导弹。操控角色不停地躲到拦路卡车的后面，引诱导弹将卡车炸毁，打开道路。最后经过右侧的小门进入A13ビル，这里的路暂时不让通行，躲避一阵轰炸后放行。遇到猩猩BOSS后不要在狭窄地形作战，先把它引到楼梯下的开阔地形，慢慢周旋。最后的ベヒ-モス战地形较窄，且BOSS体型很大，打的时候多向其侧面翻滚回避，不难抓住它的重创点。

作战任务二 ジュデッカ会战

在苍龙军的攻击下，候补生们失去了飞空艇，被迫与来袭的苍龙军队作战。候补生们需要一路清除苍龙的部队，前往朱雀军令部派遣的救援点。

行进路线 合流地点D9→崩落地点→朱雀军 假设阵地

攻略 从崩落地点开始出现的飞龙很难打，近战角色基本碰不到它们，建议使用KING、ACE等远程角色抓它们的重创点，一点命中就能将其击落下来，之后靠近砍杀即可。假设阵地的青龙人会抱住我方角色，限制我方的行动，保险起见推荐用魔法攻击。另外参照前文的服装获得说明可获得“レムの夏服”。

作战任务三 ビッグブリッジ突入作战

皇国压倒性的兵力让战局进一步恶化，朱雀军令部下达命令攻击皇国军的后方，以阻止其行进。目标是国境边的大桥要冲，实行部队自然是优秀的零班成员。

行进路线 朱雀军 最终防卫线→朱雀军 驻屯地迹→国境平原【1】→国境平原【2】→朱雀阵地迹→ビッグブリッジ东岸→ビッグブリッジ

攻略 驻屯地迹出现的飞行单位要用魔法消灭，ヘルダイバ-的滑翔冲撞一击之威高达400HP，注意回避。コロッサス拥有很高的防御力，平时的普通攻击对它几乎是隔靴搔痒，好在其重创点和一击必杀点的时机很宽松，周旋等待机会即可。这关的机甲兵很多，打法上以抓破绽一击必杀为主，注意此处关系到“エイトの夏服”的获得，详细可参照前文。

作战任务四 敌中突破作战

本次任务是要从皇国军的基地里救出被捕的平民，零班成员顶着恶劣的天气穿过森林，眼看距离目标仅有一步之遥，却遇上了正在行军的皇国军大部队。虽然局面上是压倒性的不利，但战斗还是间不容发地打响了。

行进路线 トゴネルの森

攻略 注意调查开始的朱雀NPC能获得“キングの夏服”。这关的视野比较差，敌方的机甲部队攻击力很高，保险起见可先到アクヴィの町强化一下HP再来挑战。



这次试玩版的内容非常厚道，各角色的作战系统都有明显差别，无论是使用还是培养都很令人投入。不过PSP少一个右摇杆的问题这次又表现出来，按L键使用副指令总有些不顺手。鉴于试玩内容所限，剧情尚且无法评论，但战斗系统的确是下了很大一番功夫的，即便放到家用机平台上看都是不可多得的良作，令人对正式版的期待大幅上升。



近日在X360推出的《水果忍者》看实给人有惊艳的感觉，由于用到了体感，和手机上的玩起来有了很大差别，特别是连砍火龙果的时候那叫一个爽快啊。不过双手高频率的舞动实在是伤不起，几盘下来就会感觉很酸，玩完游戏再吃点鸡蛋说不定还能把肩膀练宽呢。

文 翔Starry、Civily练

PSP J联盟 创造球会7 欧洲加强版

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7　EURO PLUS

SEGA	SLG
日版	容量：1.25G

本辑游戏推荐

在绿茵场上挥洒汗水！

今年是"《创造球会》系列"推出的第15周年，自1996年发售第一部作品以来该系列就受到了许多足球爱好者的追捧，而在近日世嘉推出了其系列最新作。本作收录了J1、J2联赛中共计38支球队，玩家除了可以选择自己喜欢的球队进行游戏外，还可以编辑出属于自己的原创球队征战。在以往的作品中，玩家扮演的是球队的老板，但是在本作中这个情况有了不小的变化，玩家可以化身为球队的总教练亲自管理队伍，并带领球队在J联盟或欧洲6大联盟中进行征战，但是当教练可不是一个轻松活，由于游戏初期能使用的资金很有限，玩家应该精心考察并签下一些有潜质的年轻球员，当他们其中一些人经过磨练成名之后就能卖出不错的价钱，此时就可以再用筹集到的资金购买到队伍真正需要的队员了。为了增加游戏的变化和乐趣，本作中每名选手都会在职业生涯中随机遇到各种各样的事件，而这些事件会对选手的状态和能力有着积极或消极的影响，比如某位选手在比赛中遇到了严重受伤，那么他今后的成长可能就会受到限制，整个球队的战斗力也会因此受到一些影响，值得注意的是某些选手的特殊能力需要特定事件触发才能获得，因为特殊能力的效果十分突出，所以其触发的几率并不算高。此外，本作还将知名女演员片濑那奈虚拟化为游戏中的秘书，她会细心地指导玩家进行游戏，喜爱足球的玩家不妨用本作在这个夏天体验一下绿茵场上的激情吧。

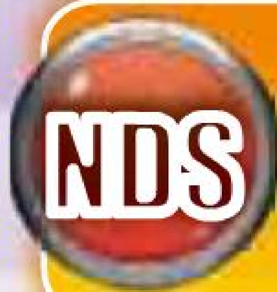

▲游戏中的人物角色制作得惟妙惟肖。



▲比赛后有的数据分析很详尽。

推荐给 足球爱好者·"《创造球会》系列"的粉丝玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。



飞哥与小佛 穿越第二次元

Phineas and Ferb Across the Second Dimension

Disney	ACT
美版	编号：5806

《飞哥和小佛》是在美国迪士尼频道播放的一部超人气动画，故事的主角是两个兄弟，一个充满了想象力而另一个动手力超强，他们在一起合作创造出了许多稀奇古怪的东西，本作中两兄弟还有一只鸭子为了拯救地球来到D博士的神秘基地进行挑战，相对前作，游戏的画面明显没有那么欢快明亮，解谜要素也增加了不少。由于游戏中的三位角色能力各有不同，所以团队合作显得尤为重要，玩家可以根据实际情况随时切换适合的角色，比如一些比较高的地方只有飞哥利用连跳才能上去，而在对付一些机械类的敌人时小佛的电磁枪能为玩家省掉不少麻烦。此外，在关卡中玩家还可以收集到许多红色的电池，在关卡结束后可以用它们升级角色的能力和武器。总的来说本作的游戏节奏控制得不错，但是过于单一的模式让耐玩度打了一定的折扣，原动画的粉丝可以尝试一下该作。



▲在夏天玩火山场景让人觉得很热啊！

推荐给 动作游戏爱好者・原动画的粉丝

PSP 冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿

エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太陽の宮殿

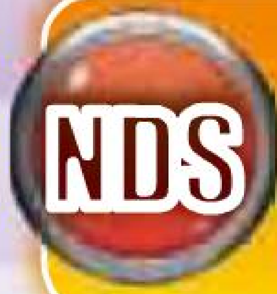
Starfish	RPG
日版	容量：约422MB



▲本作的人设看起来还不错。

Starfish公司的“《冬宫》系列”一直以高自由度和丰富的内容著称，而本作是其系列最新作。游戏讲述了人类的圣地太阳宫被黑暗的眷族占据着，各大领主除了想动用军队夺回太阳宫外还召集冒险者寻找通向太阳宫的光之阶梯，于是玩家扮演的冒险者踏上了充满危险的旅途。本作分为城镇和迷宫两大部分，前者中的场景和人物都是以细腻的2D手绘来进行表现，符合大部分玩家的审美，而在城镇里玩家除了发展游戏剧情，还能在众多NPC的口中了解到迷宫的相关情报。本作的迷宫部分玩法是3D主观视点的迷宫探险，玩家需要一边进行冒险一边搜集道具补充体力，如果角色的体力为0时将会被送回寺院复活，但如果被全灭的话，死去的角色将不能复活。虽然本作的冒险非常具有挑战性，但是3D迷宫部分的表现却给人一种生硬的感觉，对探索迷宫感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 “《冬宫》系列”的粉丝玩家・对迷宫类游戏有爱的玩家



芝麻街 准备、就位、葛罗弗！

Sesame Street Ready, Set，Grover!

Warner Bros Games	ETC
欧版	编号：5808

《芝麻街》是1969年开始在美国的国家教育电视台播出的一部儿童节目，该节目综合运用各种表现手法向儿童教授基础阅读、算术等一些基本知识。本作中玩家将带着爱摩和艾比通过玩游戏的形式来学习常识，比如在花园场景中有一个卫生纸游戏，玩家要是看到上屏中有人张开嘴准备要打喷嚏了，就要快速向那个打喷嚏人的方向划屏，递给他一张卫生纸擦鼻涕，游戏到了后期他们打喷嚏的频率会越来越快（病得很严重啊），对玩家的反应力有着越来越高的要求。除了故事模式外本作还有一个很特别的“家长模式”，在其中父母可以查看到孩子在游戏中的各种表现情况，了解自己孩子有哪些没有被发掘的优点。虽说本作中的一些小游戏显得过于简单，更适合低年龄段的人玩耍，但是本作中的美式英语发音非常标准，很适合初级英语爱好者练习听力，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲上面的三个家伙正等着你为他们发卫生纸。

推荐给 有小孩的玩家・《芝麻街》节目的粉丝

PSP 心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界

ハートの国のアリス・アニバーサリーVer. ～Wonderful Wonder World～

QuinRose	AVG
日版	容量：495MB

▲女主角不是一般的暴力啊。

QuinRose今年推出了相当多的架空类冒险游戏，其中最受欢迎的非《红心国的爱丽丝》莫属，无论是在口碑上还是市场上都有着不错的表现，而近日厂商在PSP平台上推出了其加强版。故事讲述了爱丽丝因为追逐一只奇怪兔子掉进了不可思议的世界，迫于无奈她在这个陌生的地方开始了冒险，努力寻找回家之路。游戏本次除了对画面进行了优化外还追加了之前没有的友情结局，内容相比原作增加了近两倍。虽然游戏沿用了原童话的故事线，但是人物性格并不完全相同，故事中女主角和帅哥都是傲娇子弟，玩家可以根据自己的偏好与喜欢的帅哥发展一段恋情。本作有一个很独特的时间系统，玩家需要在两百多回合内完成各种事情，不同的事件构成会影响到游戏最终的结局。对童话类游戏有爱的玩家不妨尝试一下本游戏。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者・原作的粉丝玩家

NDS 午夜之谜 爱伦坡的阴谋

Midnight Mysteries The Edgar Allan Poe Conspiracy

RondoMedia	AVG
德版	编号：5800

《午夜迷踪》是Mumbo Jumbo在PC平台上推出的著名探案游戏系列，前几作曾受到了许多玩家的追捧，而近日系列故事之一的《爱伦坡谋杀案》被移植到了NDS平台。本作的结构很特别，首先玩家将扮演一名作家，为寻找灵感跟随幽灵的指导穿越时空，通过调查离奇案件收集小说的素材，同时揭开谜案的真相。本作的2D画面非常细腻，整体上给人一种既压抑又艺术的感觉，黑暗杂乱的背景把游戏的气氛烘托得恰到好处。本作的操作和系统十分简单，即使是不熟悉解谜游戏的菜鸟也能很快上手，玩家的任务主要是在场景中寻找物品、收集线索、质问嫌疑人并找出其中的冲突，而剧情就在这种抽丝剥茧的演绎中逐渐发展。虽说本作的剧情和画面都十分优秀，但是由于缺乏分支让人没有重复游戏的动力，喜欢探案类游戏的玩家可以来尝试一下。

▲游戏的画面风格让人心情压抑啊。

推荐给 喜欢挑战思维逻辑的玩家・对探案类游戏有爱的玩家

PSP 迷你空中军队

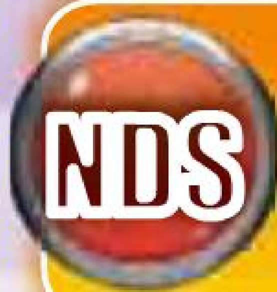
MiniSquadron

Supermono	STG
欧版	容量：25.6MB

▲空中的斗争非常激烈。

2D射击游戏曾是街机上非常流行的一种游戏类型，虽然该类游戏的产量很大，但是真正让玩家们记住的却并不多，而本作则是一款让人印象深刻的射击游戏。游戏中的战机非常卡通，清新的场景和界面设计会让人心情变得轻松，而最开始玩家只有一架飞机可以选择，其他的飞机都需要自己努力战斗才能获得，但想全部收齐却并不容易。游戏后期的飞机有点恶搞，居然还有章鱼！本作的操作很容易上手，只需要用滑杆控制方向、按键控制射击即可，而在高空时常会有一些星星和爱心掉落，吃到以后能提高飞机的性能和生命力，特别是加到“巨型激光”星星以后非常爽，只需一扫就能摧毁一整片敌机，但是面对空中密集的飞弹玩家也要小心，不要飞得过高或过低，不然非常容易在敌人密集的火力下杯具。对射击类游戏感兴趣的玩家不妨用本作来感受一下空战的紧张气氛吧。

推荐给 射击游戏爱好者・对飞机感兴趣的玩家



宝石世纪

Jewels of the Ages

City Interactive	PUZ
欧版	编号：5807

本作是一款以寻宝为主题的益智游戏，恢宏的音乐和各种神秘的符号图腾给玩家营造出了一种探险的感觉。本作分为《奥林匹亚宝石》和《埃及宝石》两个故事，虽然剧情不同，但与大多数同类作品类似，玩家需要先在地图画面选择要攻克的关卡，进入后通过不断调整画面上石块之间的位置来进行游戏，三个相同颜色的石块连在一起就会被消去，产生连携分数将会成倍增加。虽然看起比较传统，但是厂商也为游戏添加了一些新玩法，比如在规定时间内老老实实完成关卡是很困难的，玩家必须熟练运用炸弹、移位等技能石块提高效率，这种设定除了丰富玩法外还间接加快了游戏节奏，让玩家玩得更加爽快。虽说市面上并不缺乏方块类的益智游戏，但是本作在故事和玩法上的创新让人有耳目一新的感觉，喜欢益智类游戏的玩家值得一试。

推荐给 喜欢动脑筋的玩家・益智游戏爱好者



▲连携消去是获得高分的不二法门。

一品短消息

PSP短消息

●RPG大作《英雄传说 零之轨迹》在近日发布了简体中文版 1.3，虽然该版本还有些小BUG，但是并不影响游戏的进行，“《英雄传说》系列”的粉丝玩家不要再犹豫了。

●SCEJ推出的冒险游戏《枪声与钻石》在近日发布了简体中文版，在该作中玩家要扮演谈判专家在案件现场与犯人交涉，并逐渐揭开案件的真相，对探案类游戏感兴趣的玩家值得一试。

●SEGA制作的S・RPG大作《战场女武神3》近日发布了简体中文版，除了少量图片其他内容均已汉化，期待已久的粉丝玩家不要错过。



▲《枪声与钻石》

●经典RPG游戏《梦幻骑士Ⅳ》近日在PSP平台发售，此次除了将动画部分重制外，还追加了大量全新的原创故事，并且主人公的不同行动将会导致剧情发展产生分歧。

NDS短消息

●大受欢迎的恋爱游戏《深爱+》在近日发布了简体中文v2版，由于技术问题该版本经过了很长的时间才汉化完成，期待已久的玩家不要错过。

●《May和被封印的记忆》是一款画面风格独特的解谜游戏，游戏中玩家将扮演将寻找哥哥的May，在冒险途中突破各种逻辑谜题并解开被封印在记忆中的秘密。

●MSL在近日推出了探案类游戏《真实犯罪 独角杀手》，在该作中玩家将帮助FBI新人詹妮弗和老侦探艾伦，跨越全球追捕声名狼藉的杀手艾拉・艾合恩，将他绳之以法。



▲《May和被封印的记忆》

●《伊莎贝拉公主 一个女巫的诅咒》是一款益智解谜游戏，古朴暗沉的色彩和大气的 场景让游戏的氛围非常神秘，游戏中玩家需要在小精灵的帮助下收集线索，解救被封印在镜子里的朋友和家人。

小米手机近日发布后在业内和机友中间引起了热议，1.5GHz的CPU和1GB的RAM再加上4英寸的夏普屏居然才1999元，小C在看过其发布会新闻后只能用跌破眼镜来形容自己的心情，由于小米的MIUI ROM已经被许多机友认可，如果正式发售后能保证手机质量，那么小米手机无疑将改变安卓手机市场的格局。

文 酷洛洛 美编 咕噜







难得NBGI在NDS末期推出《假面骑士》新作，而在系列迎接40周年之际，全25部作品主角大齐聚的《全假面骑士 骑士世纪》也算得上是纪念性作品，喜欢特摄片的同学们赶快和酷洛洛一起，走进本作的世界中吧。

全假面骑士 骑士世纪

オ–ル假面ライダ– ライダ–ジエネレ–シヨン

NBGI	ACT	2011年8月4日	
日版	1人	512Mb	5040日元
无周边对应			

系统解说



菜单说明

标题界面	
选项	说明
つづきから	继续游戏
はじめから	新开游戏（会覆盖之前记录）
パスワ–ド	输入密码
角色选择界面	
选项	说明
Y ワザ	查看光标所在角色的招式
A ケッテイ	选择角色
B モドル	返回
关卡选择界面	
选项	说明
START メニュ–	进入主菜单
A ケッテイ	选择关卡
× ライダ–	进入角色选择界面
LR キリカエ	查看所选角色
主菜单（メニュ–）	
选项	说明
モ–ド きりかえ	更改操作模式
タイトルにもどる	返回标题界面
メニュ–をとじる	关闭菜单

难度选项（レベルセレクト）	
选项	难度说明
やさしい	简单
ふつう	普通
むずかしい	困难
きけん	危险(完成条件后开启)
クライマックス	巅峰(完成条件后开启)
关卡菜单（ステ–ジメニユ–）	
选项	说明
ゲ–ムをつづける	继续游戏
ステ–タスチェック	查看所选角色
ミッションチェック	查看关卡任务
ソウサセツメイ	操作说明
マップにもどる	返回关卡界面



操作模式

游戏提供了两种操作方式，在刚开始游戏的时候系统会首先向你确认需要哪种操作方式，这里包括简单模式以及普通模式。

战斗操作说明	
按键	作用
十字键	移动
B	跳
→→或←←	冲刺
Y	轻攻击
X	重攻击
A	必杀技
L	防御
L+←	快速后退
→→X	滑铲
L+A	超必杀
R	特殊能力（特定角色持有）
下屏头像	回复体力

简单模式（かんたんモ-ド）

在简单模式中，玩家只需不断按Y键就能实现必杀技的衔接。当能量槽蓄满后还会根据战况自动使用必杀。由于省去许多复杂的操作，因此十分适合低龄玩家使用。简单模式下体力变为0时还会自动使用道具，玩家无需预先回复体力，因此该模式下对体力回复道具利用率会更高。

普通模式（ふつうモ-ド）

角色的动作完全根据玩家按键进行反应，虽然不如简单模式来得“傻瓜”，但可以进行更加复杂的攻击行动，适合普通玩家。

战斗画面

①主控角色名称。

②体力槽：我方角色体力槽为0时挑战失败。

③当前等级与经验槽：通过击倒敌人或捡取经验书提升。经验槽涨满后角色等级提升，攻击力与防御力随等级提升一些基本操作亦会随之开启。升级同时角色会回复所有体力，等级上限为50级。

④所得钱币：用于商店购买道具。

⑤能量槽：击中敌人或受到敌人攻击时上升，能量槽涨满后玩家可以使用超必杀技。

⑥能力标记：表示部分持有主动能力骑士的当前技能状态。

⑦辅助角色状态栏：各项目与主控角色相同，没有技能标记与能量槽。

⑧体力回复按钮：点击下屏对应角色头像回复体力，需要消耗体力回复道具“ライフチャ–ジ”。

⑨体力回复道具剩余数：当前体力回复道具剩余数，可通过累积任务完成数增加上限。



角色信息一览



①角色名称。
②当前等级。
③攻击力。
④防御力。
⑤已经装备的固有道具。
⑥特有能力描述



三种攻击与连段的基本组成

游戏中骑士的攻击方式分为三种，按照衔接顺序优先值、依次为：轻攻击→重攻击→必杀技。

轻攻击(X键)

其发生速度快、可多次攻击，适合作为连段的起始动作，以及用于对敌人进行强攻。不同角色的连续轻攻击次数会有所不同，一般为5Hits。

重攻击（Y键）

发生速度稍慢、攻击力较高，在轻攻击中衔接可以演变出将敌人吹飞、挑空等效果，特别XXY后将敌人挑起，这时玩家可以跳起展开空中连段，是游戏中重要

必杀技（A键）

根据玩家选择的骑士角色，必杀技发生时间、攻击力以及作用都会有所不同，除A必杀外一些骑士还会有→+A、↓+A等派生必杀技，必杀技是玩家在战斗中的主要依赖手段，也是体现骑士特征的标志，要熟练喜欢的骑士角色，就要对各骑士必杀技的性能有所理解。



特有能力

骑士们持有的能力各不相同，而其中又分为主动和被动两种，持有主动能力的骑士可以通过R键发动骑士能力，不过也有特定的骑士体现在其他动作上，如“アマゾン”等。而被动能力的骑士则在战场中常时或被动发动各种特殊效果。如“ZO”的体力回复，“キバ”的超必杀倒敌后回复体力等。具体可见稍后的“全骑士角色评析”。



战场道具

钱币：捡取后获得一定金钱，按获得金钱从少至多，可分为“一个钱币”、“三个钱币”、“一袋钱币”。

经验书：捡取后提醒一定量经验值，按获得经验值从少至多，可以分为、灰色、红色、黄色三种。

攻击卡：场上印有拳图案的红色卡片，一定时间内攻击力上升。

防御卡：场上印有盾牌图案的栏色卡片，一定时间内防御力上升。

红心：捡取后回复一定体力，对辅助角色同样有效，根据回复程度分为“一颗红心”和“三颗红心”。



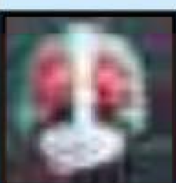
商店道具&固有道具



每当完成大关的第一小关，都会开放该大关的商店，其中店员直美（ナオミ）会向玩家销售各种道具。其中还会销售选择角色的固有道具，固有道具可以对骑士的性能进行强化，每个骑士均为固定，以下是游戏商店中出现的各种道具。

道具名	作用
ライフチャ–ジ	体力回复道具
アタックカプセル1	提升1～3点攻击力
アタックカプセル2	提升3～5点攻击力
シ–ルド カプセル1	提升1～3点防御力
シ–ルド カプセル2	提升3～5点防御力
わざのマフラ–	“1ごう”增强队友能力效果提升
ちからのてぶくろ	“2ごう”体力为0时不倒几率上升
ちからとわざのマフラ–	“V3”伤害免疫时间延长
かがくしゃのほこり	“ライダ–マン”习得超必杀技
マ–キュリ–かいろ	“X”习得超必杀技
ガガのうでわ	“アマゾン”习得超必杀技
ちょうでんしダイナモ	“ストロンガ–”的蓄电速度加快
ハンググライダ–	“スカイライダ–”空中冲刺距离上升
うめのはな	“ス–パ–1”必杀技性能提升
じゅうじしゅりけん	“ZX”必杀技性能提升
キングスト–ン	“BLACK”蓄力变为两段
リボルケイン	“BLACK RX”习得超必杀技
DNAさいぼう	“シン”习得超必杀技
オルゴ–ルどけい	“ZO”回复效果提升
せいれいけつしょう	“J”能量槽上升更快
2000のわざ	“クウガ”习得超必杀技
アギトフライパン	“アギト”技能飞踢蓄力时间缩短
けいやくカ–ド	“りゅうき”火球支援效果增强
ファイズギア	“ファイズ”习得超必杀技
ブロバ–ブランク	“ブレイド”能力同时设置两张卡片
ヤクシマのバチ	“ヒビキ”的释放鬼印效果增强
ひよりのランチ	“カブト”的时间停止效果延长
わたしのコ–ヒ–	“デンオウ”遇敌时能力强化几率提高
ブラッディロ–ズ	“キバ”破敌后体力回复量上升
たびびとのカメラ	“ディケイド”的骑士变身数量+1（最多购买8个）
ハ–ドボイルドハット	“W”各形态获得强化
あしたのパンツ	“オ–ズ”习得超必杀技
バ–スデイケ–キ	“バ–ス”习得超必杀技

全骑士角色评析

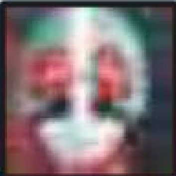


1ごう（1号）

特有能力：提高同伴角色能力（辅助角色使用时无效）

骑士评析：初代的假面骑士。招式看似平凡却非常实用，是连击输出数一数二的角色，推荐连段为X连打后→+A、然后空中再进行X连打后接Y→空A。版边连击次数进一步提升。其特有能力可以大幅提高辅助角色的生存能力，后期及挑战巅峰难度的首选主控角色之一。

实用评分★★★★★

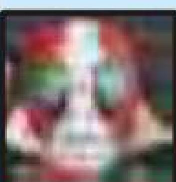


2ごう（2号）

特有能力：体力为0时一定几率不倒

骑士评析：A必杀技为蓄力一击，威力较高，不过有一定发动时间。特有能力可以一定程度防止玩家因回复体力不慎而突发死亡，不过发动几率并不稳定。此外他与1号的超必杀技为合体攻击——双重骑士踢，观赏性十足。

实用评分★★★

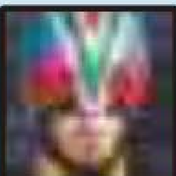


V3

特有能力：以消耗少量体力为代价获得一定无敌时间

骑士评析：招式平平，必杀技也很一般，哪怕是空A的骑士踢也没有一般骑士踢的贯穿效果。不过单依靠其特有能力足以让V3站在游戏中最强角色之列。以少量体力为代价换取无敌时间，无论在任何情况下都非常无赖，常用连段为X×5接A必杀。

实用评分★★★★★

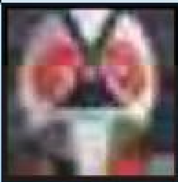


ライダーマン（骑士人）

特有能力：R键：伸出勾爪将远处敌人拉近自身

骑士评析：较为技巧性的骑士，借助特有能力，可以将敌人拉到自己身边，但并不建议拉起复数敌人，否则可能造成被围攻的情况。相反玩家可以利用与辅助角色在同一线上时抓取敌方，然后展开围攻。

实用评分★★★

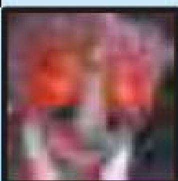


X

特有能力：消耗少量体力向周围展开攻击

骑士评析：其能力是清版过关游戏中典型的“保险”。使用期间全身无敌，多用于解围，→A必杀技与1号类似，但却无法进行空中连段，而A必杀也非常普通，实用性较低。

实用评分★



アマゾン（亚马逊）

特有能力：可以在空中再进行一次跳跃

骑士评析：能力为俗称的“二段跳”。招式平平、实用性也很一般，然而在充满障碍的跑路关中，借助亚马逊的能力可以大幅提高生存效率，因此其在游戏中的作用不可代替。

实用评分★★★

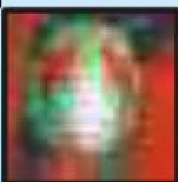


ストロンガー（强人）

特有能力：随时间蓄积电力，必杀技威力上升

骑士评析：借助特有能力，玩家在蓄满电后可以用必杀技做最后一击，伤害较为可观，这也是强人的基本战术。另外→A必杀技可以在地面使出飞行道具。

实用评分★★★

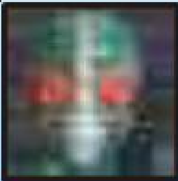


スカイライダー（天空骑士）

特有能力：空中按B可以进行空中冲刺

骑士评析：如名字一样，可以使用华丽的空中连段，无论杂兵战还是BOSS战都非常厉害的角色。A和→A必杀技发生时间都非常高速，常用连段为X×4后A必杀、空中X连打后Y接空中冲刺、将敌人带至高空后继续X连打、最后Y接空A收招。

实用评分★★★★★

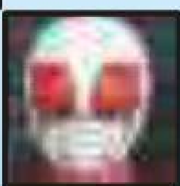


J

特有能力：能量槽增幅较快

骑士评析：J的A必杀与ZO类似，较多情况以→A或空A将敌人打退。由于特殊能力，J可以更容易使出超必杀技，但注意J作为辅助角色特殊能力无效。

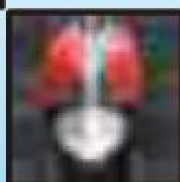
实用评分★★★

 スーパー1（Super 1）

特有能力：R键更换攻击属性

骑士评析：昭和时代作品中惟一可以转换攻击属性的骑士，空A带一小段的地面滑翔，因此可以攻击一条线上的更多敌人。A必杀速度快，硬直短带击退效果；→A必杀技为原地保护，将周围敌人击退，持续时间长、范围较广、但由于受到近身攻击同样会受伤，因此实用性不大。

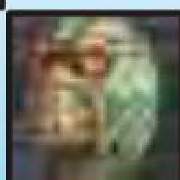
实用评分★★★

 BLACK RX

特有能力：体力即将耗尽时全部回复、且能力上升，每场战斗只能发动一次。

骑士评析：BLACK RX的两种必杀技能够应付群杀和远程攻击，然而发动时间并非最速，使用时要掌握时间。特有能力说白就是给玩家“两管血”，而且发动时能力上升，对输出有一定帮助。但注意发动时间为“即将耗尽”，因此玩家若遭高伤导致秒杀，会出现无法发动的情况。

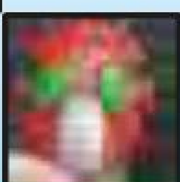
实用评分★★★☆

 シン（真）

特有能力：攻击动作期间受到攻击不会产生硬直。

骑士评析：地面必杀技发动时间不快，→A可以将敌人打得老远，威力也不错，不过就是不好连段。特有能力是标准的“BOSS技能”，对杂兵非常有用，但由于没有BOSS那么厚血，玩家尽量要将真的防御提高才能发挥效力（尽管在巅峰难度中防御再高也是浮云……）

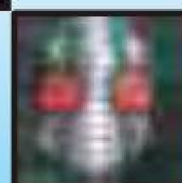
实用评分★★

 ZX

特有能力：受到攻击时按“R+方向键”可以脱离原来位置、

骑士评析：以中距离打击为主的假面骑士，→A必杀可以向前方投掷炸弹、空A则向前方地面投掷飞镖。较为实用的是A必杀，向前方突击，范围大且发动时间短。特有技能可以摆脱围攻的情况，不过按键时机需要一定时间去熟悉。

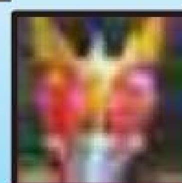
实用评分★★★

 ZO

特有能力：随时间逐渐恢复体力

骑士评析：ZO的A必杀为蓄力一击，较为实用的是→A，有一定攻击距离，且带击退效果。鉴于ZO的特殊能力，注定其为持久战角色，不过即使购买了固有道具，回复速度也不见得特别快，只能说是聊胜于无了。

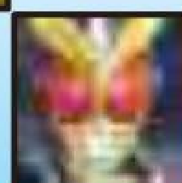
实用评分★★★

 クウガ（空我）

特有能力：使用必杀技击倒敌人时，按R键随机获得战场道具

骑士评析：A必杀有一定攻击范围，适合击退复数敌人；→A虽然攻击高，但使用后破绽极大，不推荐；↓A可以空中朝地面发射弩箭。特有能力相当于随机奖励，由于可以随机获得红心，在没有回复道具的“X-4”关卡中可以发挥一定作用。

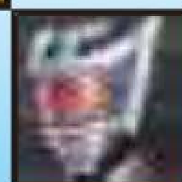
实用评分★★★

 アギト（AgitΩ）

特有能力：R键蓄力后在地面使出骑士踢

骑士评析：A必杀可挑飞敌人，不过有大硬直；→A为退后一步再进行斩击，具有回避反击的效果；↓A的冲拳施展期间不会硬直，战斗是较多以来空A和→A。特有能力较为悲催，虽然威力大、施展期间不会硬直，但蓄积时间长，一不小心就会被打断，整体实用性较低。

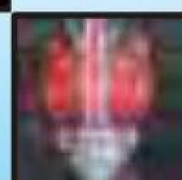
实用评分★

 りゅうき（龙骑）

特有能力：R键：在周围召唤火球

骑士评析：A必杀速度较快，→A的火球可以将敌人直接吹飞，特有能力十分适合清理小兵，同时达到解围的效果，总体来说比较适合初学者使用的角色。注意特有能力需要填充时间。

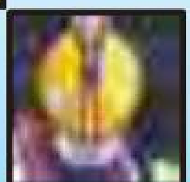
实用评分★★★

 BLACK

特有能力：R键进行蓄力，蓄力后的第一击威力增强。

骑士评析：一击脱离型的角色，购买固有道具后可以进行二段蓄力，威力上升为四倍。作战方式为二段蓄力后使用必杀技给予敌人大伤害，但由于蓄力时间较长，玩家要尽量远离敌人后再进行蓄力。总体实用性较低。

实用评分★★

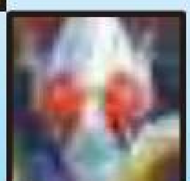


ファイズ(555)

特有能力：R键：向前方突进，带攻击判定

骑士评析：技巧向角色。比较有特点的是555的空A带两段判定，第一段可以固定敌人，然后再展开骑士踢。BOSS战时可以等待辅助角色对BOSS造成硬直时进行连协攻击，R键能力有蓄积时间，使用瞬间会向前方攻击并对敌人造成硬直，起到攻击取消然后继续连段的效果，而且由于有一定移动距离，一定程度可以用于回避敌人的攻击。

实用评分★★★★

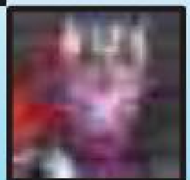


ブレイド（剑）

特有能力：R键：为必杀技附加电气，从而进行强化

骑士评析：非常容易上手的角色。剑的必杀技都十分快速，最常用的是A必杀的连段斩击，配合特有能力进行强化后进一步增加输出，→A附加电气后会变为向前方施放闪电，起到中距离攻击的效果。除了出招声音净是“嘻嘻娃娃”外，也没什么好挑剔了。

实用评分★★★★

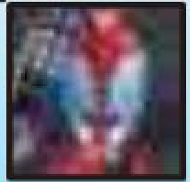


ヒビキ(响鬼)

特有能力：R键：施放鬼印对敌人进行攻击

骑士评析：响鬼画面左上角的鬼印最多可以蓄积三个，可以任意时候使用，不过攻击判定较为一般，纯当辅助。A必杀为前方吐火，攻击距离不错，→A的连续锤击是主要伤害输出手段，威力非常高，但由于发动时间较慢，玩家要掌握其使用时机才嫩个发挥响鬼的实力。

实用评分★★★★

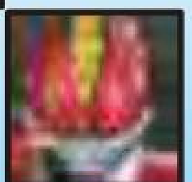


カブト（甲斗）

特有能力：R键：时间停止

骑士评析：甲斗的空A并非骑士踢，并不能像一般骑士那样频繁使用，相反地面的A必杀速度快，移动距离远，判定大，值得依赖。甲斗特有能力非常无赖，购买固有道具延长时间后后更是肆无忌惮。BOSS战只要跑跑走走，等左边的能力槽蓄满后又能继续时间停止，因此总体适合BOSS战和持久战。注意→A发生时间超慢，只适合在时间停止后使用，否则会造成极大破绽。推荐连段为X×5+A必杀，或“X×5+时间停止，然后轻跳空中X连打。

实用评分★★★★

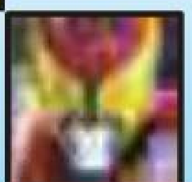


デンオウ(电王)

特有能力：遭遇敌人时随机增强能力。

骑士评析：电王的必杀较为丰富，A为回力剑、→A的斧斩高伤害大硬直，↓A可以发射光枪。注意空A的骑士踢有较短的硬直时间，总体来说较为适合初学者。至于特有能力比较浮云，可以借助固有道具增加几率，但也不要太依赖了。

实用评分★★★

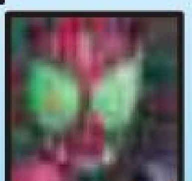


キバ（牙）

特有能力：用必杀技击倒敌人是回复一定体力

骑士评析：牙空A的大锤非常适合群杀杂兵，借助特有能力可以增强其生存能力，但注意空A硬直较大，而且近距离时没有攻击判定，使用时最好与敌人保持一定距离。地面的A必杀为两段攻击，但击退效果很差。总的来说牙依然是只适合对付杂兵的角色。

实用评分★★★

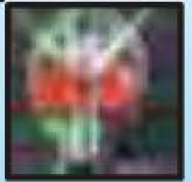


ディケイド（DECADE）

特有能力：R键：使用其他骑士的必杀技（共9种）

骑士评析：实用性中等偏上的角色。DECADE基本模式A必杀实用性度不错，其特有能力可以从之前8作“平成骑士”中选择其中一人的技能作为变身必杀技，初期只能使用空我，买齐8个固有道具后就能全部使用了。这里推荐剑、AgitΩ、响鬼以及牙，至于其余几个使用性都较低。

实用评分★★★☆

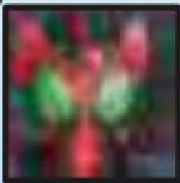


W

特有能力：R键：转换形态（共3种）

骑士评析：相比原作，这里的W只能变成三种形态。默认出击是“疾风王牌形态（绿黑）”，其A必杀范围很广，很适合在版边连中使用，进而压制，而→A发生时间快，版边可以空中连段。“炽热钢铁形态（红银）”不能奔跑和跳远，但普通攻击范围远，→A的性能也非常不错。最后是“月神扳机形态（黄蓝）”，全部攻击均为光弹，是惟一可以空中进行“XXYA”光枪连段的角色。整体泛用性较广。

实用评分★★★★☆

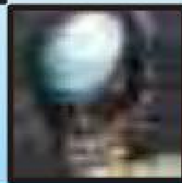


オーズ（OOO）

特有能力：R键：转换形态（共6种）

骑士评析：封面角色自然特别照顾，相比W，OOO可以变身形态达到6种（尽管还是比原作少），而且特别必杀指令（↓+A）。默认的“普通联组（红黄绿）”较为中庸，较少使用。“分身联组（绿色）”使用度较广，基本招式速度快、范围大，也有高伤→A。“灼热联组（黄色）”属于技巧型形态，适合单对单。“重力联组（银色）”攻击力高，攻击期间不易硬直，但移动慢且无法跳远的缺点，需要玩家的技术去弥补。“火焰联组（红色）”空中连击次数大，空A威力高且滑翔距离远，适合打游击战。“海洋联组（蓝色）”的→A是群杀利器，集中敌人后→A和X轮流使用在杂兵战非常霸道，此外奔跑中X还可以将敌人打上本空，然后接空A。

实用评分★★★★★

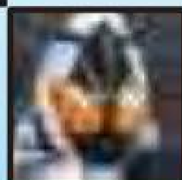


バース（Birth）

特有能力：获得钱币数量增加（2倍金钱）

骑士评析：Birth的派生必杀技非常多，包括A、空A、→A、↓A以及→→A，但主要还是依赖空A和→A两种必杀，其余整体性能都较差，尤其在击退效果和吹飞方面非常疲弱，很可能使用完后就遭到敌方的反击，至于钱币加倍……缺钱的同学还是可以用用的。

实用评分★★☆



フォーゼ（Fouze）

开启密码：X2F8-4V75-563H-7833

特有能力：身体替换成各种装备进行攻击（其实就是各种必杀技）

骑士评析：9月开播的40周年纪念作《假面骑士Fouze》主人公，需要用密码来开启。虽然没有必杀技、特有能力也相当于没有，但必杀技性能还算不错，A必杀同时具备攻击以及逃跑两种效用，威力也不低；→A为多发导弹；空A的骑士踢带多重判定。Fouze开启时就是20级，而且与同级其实相比攻防更高，也算弥补了没有超必杀的缺点了。

实用评分★★★

全流程攻略

关卡的开启方式

玩家每完成一关，都会开启新的关卡。游戏分为5大关卡，每当完成大关的第三小关、就会开启相应的BOSS关，此外每个大关完成任务数量达到3个，就会开启当前大关的第4小关。随着完成关卡的增多，游戏会作出各种奖励具体如下。

过关奖励一览

关卡数	奖励
20	5000钱币
40	6000钱币
60	7000钱币
80	8000钱币
100	10000钱币
125	20000钱币
150	30000钱币
全部	50000钱币

关于任务

每个关卡都包含一个关卡任务，而条件也各有不同。任务没有难度要求，如果玩家在高难度中出现无法完成任务的问题，可以尝试在简单难度下进行。游戏同样视为任务完成。和关卡一样，随着完成任务数的增多，会有各种奖励，详见右表：

完成任务奖励一览

任务数	奖励
5	回复道具使用上限为4
10	商店道具售价降低
15	商店道具售价降低
20	回复道具使用上限为5
25	开启危险和巅峰难度
30	回复道具使用上限为7
全部	回复道具使用上限为9

STAGE 1-1

任务条件	使用“オ-ズ ”作为主控角色完成本关
过关奖励	“V3”开启

第一关没什么难度大的敌人，地面的木箱不时会有红心提供给玩家回复体力，玩家可以在此熟悉一下操作，全清敌人一直前进，将所有敌人消灭后地面会出现蓝色水晶，打破并捡取散落在地面的钱币即可完成本关。

STAGE 1-ショップ

任务条件	–
过关奖励	“ブレイド”开启

游戏中首个商店，玩家可以在这里购买补给品以及固有道具。不过初期要购买固有道具的话，对于玩家的钱包可能有点吃紧，多赚钱再回来购买吧。

STAGE 1-2

任务条件	队伍中包含“デンオウ”并完成本关
过关奖励	BLACK RX”开启
过关奖励	1号”开启

本关包含两部分，第一部分最后会出现白色的中BOSS，也就是血多一点而已，把中BOSS打靠墙不断压制即可。第二部分BLACK RX会出现并要求加入队伍，玩家可以选择更换当前角色，A为更换主控角色、Y为辅角色、B为不更换，若要进行任务，切勿换走电王。关底的BOSS会对周围释放闪电，或者向前方射出热射线，但只要不断压制就能让他无法攻击，击倒后出现蓝水晶，破坏后过关。



STAGE 1-3

任务条件	破坏10个障碍并完成本关
过关奖励	“ストロンガ-”开启

本关没有任何敌人，玩家要一边奔跑一边回避周围的障碍和落石，要完成任务十分简单，只需靠前按X即可。由于障碍和落石十分密集，难免会收点伤害，因此适当时要回复体力，走过所有障碍即可过关。

STAGE 1-4

任务条件	体力回复道具使用1次或以下
过关奖励	“シン”开启

偏向防守的一关，由于敌人众多，若等级不够高，又希望完成任务条件的玩家可以调成简单难度后再进入本关。背面遭到敌群的围攻，尽可能使用有快速招式的假面骑士，如剑、OOO、W等，全清敌人后再破坏蓝水晶完成本关。

STAGE 1-BOSS

任务条件	使用“ストロンガ-”的超必杀技击倒BOSS
过关奖励	“カブト”开启

本关一上来就是BOSS战。BOSS常用攻击包括以下几种：第一种是抛出三张扑克上半空，稍后扑克依次攻击我方，此时防御即可；第二种是以巨型扑克的形态进行瞬间转移，消失以及重新出现的地面会留下扑克牌炸弹，其爆炸范围无法防御，由于攻击不低，应适当离开该位置。BOSS的体力虽多，但去得也快，多用必杀技压制就不会产生威胁。周围的小兵可以用来蓄积能量槽，若因能量槽不足而无法使出超必杀、导致无法完成任务条件，只要重新挑战即可，因为之前任务所蓄得的能量槽会继续保留。击倒BOSS后把出现的紫水晶破坏后完成本关。

STAGE 2-1

任务条件	用必杀打倒15个敌人
过关奖励	“ZO”开启

只有杂兵的一关，后半部出现新杂兵，攻击力比之前的稍微高一点，但依然没有威胁，总体和1-1一样无难度可言。清除所有敌人后破坏蓝水晶完成本关。



STAGE 2-ショップ

任务条件	
过关奖励	“ヒビキ”开启

第二关的商店，除回复道具和角色固定道具外，还加入增强攻击数值的“アタックカプセル1”，以及增强防御的“シールド カプセル1”提供购买。

STAGE 2-2

任务条件	主控角色体力全程在一半以上并完成本关
过关奖励	“スーパー1”开启
过关奖励	“2号”开启

本话的场景中的带叶树支相当于箱子，破坏后会掉落物品，前半部后面会有黄色的中BOSS守关。后半部中段假面骑士“2号”会加入我方，和1-2一样，玩家可以选择是否中途更换他上场。之后不远会有两批3人1组骑士敌人，不但行动灵活，受普通攻击时还有一定抗性，这时要依赖骑士各种吹飞必杀技，必要时用超必杀技侍候。另外要完成本关的任务条件、避免体力过低，受伤时就要不要吝啬手上的回复道具了。

STAGE 2-3

任务条件	“1ごう”和“2ごう”全程体力在一半以上
过关奖励	“アマゾン”开启
过关奖励	“クウガ”开启

要完成任务队伍必须由假面骑士1号和2号组成。本关前方有不少树木阻碍视线，因此要多用攻击吹飞敌人防止遭到偷袭。敌人数量较多，不过由于不少小BOSS级敌人都会掉落红心，完成任务过程中也不必担心回复道具不足。之后假面骑士亚马逊会前来加入，同样为完成任务，就不要更换队伍成员了。最后一批敌人中有个单手拿钳的中BOSS会隐形攻击，玩家要多多游走。全部消灭后再破坏蓝水晶完成任务。

STAGE 2-4

任务条件	体力回复道具使用1次或以下
过关奖励	“アギト”开启

敌方配置和2-3基本一致，只是画面前方的数目更多，进一步阻碍了玩家的视线，和2-3一样，尽量多游走并用空A等必杀技吹飞对手即可。

STAGE 2-BOSS

任务条件	“ZO”使用超必杀技打倒BOSS
过关奖励	“ファイズ”开启

对手只有BOSS一人，注意其前方射出的热射线是无法防御的，后期还会热射线三连发，对我方威胁颇大。因此攻击时尽量不要正面前进，而是从上下两侧靠近。留意BOSS在动作期间受到是不会产生硬直的，因此我方要等待其攻击完毕后再展开进攻，避免出现硬碰硬的情况。击倒后再破坏紫水晶完成本关。



STAGE 3-1

任务条件	使用“V3”作为主控角色完成本关
过关奖励	“ライダ–マン”开启
过关奖励	“キバ”开启

第一部分为岩石地带，敌人全面换新，并无太大危险，进入第二部分的火山地带新骑士——牙会加入我方，玩家可根据需要选择是否更换成员。留意火山地带不时会掉落火球，有点像“忍者龟”一样的中BOSS会向前方射出三枚炸弹，威力不低，要多上前攻击。清除所有敌人后再破坏蓝水晶完成本关。由于V3的技能是全身无敌，因此以他作为主控角色完成任务条件会十分轻松。

STAGE 3-ショップ

任务条件	–
过关奖励	“X”开启

销售物品与2-ショップ相同。进去纯为拿新骑士……

STAGE 3-2

任务条件	使用“ファイズ”作为主控角色完成本关。
过关奖励	“りゅうき”开启

没有任何敌人的一关，玩家要操纵骑士不断越过熔岩跳石桥，周围不时都会有火球掉落，一旦失手掉落熔岩就会立即失败，因此要十分小心，随时留意地面的情况。跳跃时注意力度，尽量以长按跳跃，因为一旦变成轻按，很可能会直接跳下熔岩。推荐使用亚马逊。



STAGE 3-3

任务条件	“ディケイド”用必杀击倒8个敌人并完成本关。
过关奖励	“ディケイド”开启
过关奖励	“パ–ズ”开启

一路清理杂兵并经过一段火山地带后，假面骑士Decade会加入我方，要完成任务就把换成主控角色吧，之后再不断用必杀技刷小兵即可完成任务。驻守关底的中BOSS会朝地面放出振动波以及飞行道具攻击，推荐用空A等必杀技突击上前，可以避免靠近攻击时遭遇震动波。全部击倒后破坏蓝水晶过关。

STAGE 3-4

任务条件	体力回复道具使用1次或以下
过关奖励	“J”开启

和前两个大关一样，第4小关依然以防守为主，敌方数量众多，若要完成任务就要随时留意我方体力的情况，尽量减少使用体力回复道具。驻守关底依然是那只“忍者龟”，全力清除后破坏蓝水晶完成任务。

STAGE 3-BOSS

任务条件	“X”用超必杀技打倒BOSS
过关奖励	“BLACK”开启

本话BOSS以投掷带刃圆盘以及大口径火枪为攻击手段，因此前方攻击范围十分广,其中圆盘攻击无法防御，体力过半时会使出三连飞盘，此时玩家可以选择防御或者靠近BOSS从而进入其飞盘的攻击盲点，然后进行反击。该BOSS受身速度非常快，一旦被吹飞落地时就会立即转移位置，因此不能以纯压制取胜。这里的打法与2-BOSS一样，尽量从后方或上下靠近再进行攻击。击败BOSS后破坏紫色水晶完成本关。

STAGE 4-1

任务条件	主控角色全程体力在一半以上
过关奖励	“スカイライダ–”开启

由两部分组成的关卡，本关出现蓝色的新敌人，当其拍翅膀浮空时会对附近的骑士造成伤害。第二部分山上不时会掉落石头，石头无法防御，掉落前会有轰隆声，留意地面的阴影进行回避，而继续上前落石会变得更密集，要完成任务的玩家应随时留意自己的体力状况。周围的仙人掌除了会掉红心外，还会有经验书以及能量饮料，不要错过。全灭敌人并破坏蓝水晶后完成本关。

STAGE 4-ショップ

任务条件	–
过关奖励	“スカイライダ–”开启

第四大关的商店出现进一步提升攻防的アタックカプセル2和シールド カプセル2，手上有一定钱币的玩家不妨用来提升骑士们的状态。

STAGE 4-2

任务条件	“W”个必杀打倒10个敌人
过关奖励	假“ZX”开启

本关敌人刷新区域前的一段路都会掉落不少的冰柱，为避免遭殃，一般前往下一个区域时都会用奔跑的方式前进，不过这些冰柱之中也有掉落道具的大冰块。W默认形态下的A必杀攻击范围很广，因此完成任务不存在难点。本关的BOSS的攻击方式多达四种：1.前方闪电，距离较远、无法回避，有时还会闪电三连发，威力较高；2.火球，无法防御的前方飞行道具攻击；3.旋风，以自己为中心或敌人位置施放旋风、无法防御；4.前方地面放出冰柱、冰柱喷出以及稍后粉碎时都会对命中玩家造成伤害。若玩家使用W，可以用炽热钢铁形态的→+A进行压制，尽可能不让其进行攻击。击倒后破坏蓝水晶完成本关。

STAGE 4-3

任务条件	“クウガ”或“アギト”在队伍中并完成本关
过关奖励	–

由于本关基本为杂兵战，也不存在什么场景陷阱，因此不存在难点。另外敌人基本是从地面的雪球中出现的，而另外一些不出现敌人的雪球其实是道具。全灭敌人后破坏蓝水晶过关。

STAGE 4-4

任务条件	体力回复道具使用1次或以下
过关奖励	–

大量杂兵的防守战，敌人攻击意识相比4–3稍强一点，和其他大关的第四小关一样，本关是道具捡取的，进行任务时要注意体力的状况。最后一批敌人是一个中BOSS以及众多苍蝇怪人，做任务的玩家推荐用超必杀技一击清场，避免遭到敌方围攻造成体力的损失。

STAGE 4-BOSS

任务条件	“Black”或“Black RX”用超必杀技打倒BOSS
过关奖励	–

没有小兵的BOSS战。当BOSS往天空抛出多个光球时，闪电会落在玩家附近，由于无法防御，这是玩家应以奔跑迅速离开原地。BOSS被击飞时（尤其5连普通攻击），有一定几率朝玩家冲撞，其冲撞完毕后会有一段硬直时间，玩家防御后可以立即展开反攻。注意BOSS会向前方挥出无法防御的红色剑气，距离远且范围极广，放出剑气前BOSS会有准备动作，这时玩家应准备跳跃回避；若玩家靠近BOSS，这时可以绕到他背后的攻击盲点迅速进行反击。



STAGE 5-1

任务条件	使用“オーズ”作为主控角色完成本关
过关奖励	—

关卡内的灯光会时开时关，路上还有一些灰色的怪人，在关灯时很难看清，玩家需要一定时间去适应。这里的箱子分为红色和白色两种，虽然都会掉落道具，但红色箱子被破坏是会发生爆炸，因此最好用远程攻击去破坏掉。关底最后一批敌人攻击力不低，尽可能吸引到同一方向再一起消灭，如果玩家使用的是OOO，建议使用其海洋联组，十分适合群杀。全灭敌人后破坏蓝水晶完成关卡。

STAGE 5-2

任务条件	全程不使用体力回复道具
过关奖励	—

“跑路”关，由于任务要求玩家不使用回复道具，不熟悉的玩家可能要重新挑战几次，使用角色方面推荐可以二段跳的亚马逊，容错率会较高。这里的机关分为激光和电锯两种，激光机关要求玩家根据其位置作出跳跃（B键）或滑铲（X）的反应，底部的激光用跳跃、中部的激光用滑铲或长按跳跃、上下部的激光要轻按跳跃来小跳越过；电锯部分玩家可以跳跃或上下移动离开它的攻击范围，到中部电锯会变得密集，这时玩家用连续进行跳跃即可越过。路上不时会有红心和大红心出现，注意捡取。随着难度增加，机关数量会逐渐增多，不吃体力回复道具又想通过高难度的同学可以参考下面的机关设置。其中“J”起头的表示激光机关，“D”起头表示电锯机关；后接的方向表示机关的位置（激光为高低、电锯为地面）。机关之间的距离由远至近分别以“、”“→”、“+”表示：

简单：

J下、J下、J中、J上、J下、D上、D下、D上→D上、D下→D上、J上+D下、J上中、J上下、J中下、D上下、D上→J中→D下、D下、D上下、D上→D上→D下

普通（在简单难度的机关上追加）：

D下→D上→D下、D上下→J中、J中→D上下、D上下→J中→D上下

困难（在普通难度的机关上追加）：

D上下×2、D上下×2→D上下×2、D下→D上→J下+D下→D上

危险（在困难难度的机关上追加）：

D下→D上→J上中→D上下→D上下→J上中、D中→D中→D中、J上中

巅峰（在危险难度的机关上追加）：

J上下→D上、J上下→D中、D下+J中下+D上下、D下→D上→D下

STAGE 5-3

任务条件	使用“ブレイド”作为主控角色完成本关
过关奖励	—

在电梯上进行的防守战，并没有过多的移动空间，推荐用吹飞技将敌人都推到一边，然后再一起消灭。电梯分几个阶段，其中第二层玩家禁止使用X键、第三层禁止使用Y键、第四层禁止使用X和A键，而且随层数上升，地方杂兵也越高级，应适当注意一下。全5层敌人消灭后就可以破坏蓝水晶并完成关卡。

STAGE 5-4

任务条件	全程不使用体力回复道具
过关奖励	—

和5-3一样在电梯内进行，只不过这次电梯不再上升，也没有之前那些出招限制了。本关流程后段，敌人只有两波，不过都是中BOSS级别。和5-3一样将敌人全部推到墙角上，再进行群杀会更有效率。



STAGE 5-BOSS [redacted]

任务条件	“オ-ズ”用超必杀技击倒BOSS
过关奖励	—



最终BOSS分为两个阶段。第一阶段的挥杖攻击范围较广，扬起手杖时是准备在自己周围卷起旋风，注意这种旋风无法防御，而另一种旋风会追踪玩家，但由于可以防御，所以威胁不大。当其半蹲时是准备用手杖往前刺击，这时防御即可，更可以迅速进行反击。第二阶段的BOSS实力大幅提升，攻击高且范围广，当其跳起时会使出飞踢，由于无法防御，玩家应迅速回避。其会随着血量减少而转变各种属性形态，首先是会放出旋风以及冰弹的蓝色形态，旋风为第一形态的追踪版。之后是会使出闪电和火球的火形态、其手握黄白光是准备使出闪电或令周围爆炸。若使出闪电，由于其受到攻击不会出现硬直，玩家可以趁机靠近攻击。最后是可以使用之前所有招式的紫色形态，该形态还新增了两种招式，一种是放出多个紫色光球追踪玩家，由于无法防御，玩家应奔跑回避；另一招是前方施放激光，射程远且攻击极高，施展前会有准备动作，这时应迅速走到BOSS后面。攻击该形态最有效率的方法就是从侧边靠近用普通攻击，第4或5Hit时根据骑士的必杀技接续连击，可以避免被中途打断。经过一轮搏斗，击倒BOSS的玩家将迎来通关。

密码关卡攻略

STAGE 1-5 [redacted]

いだいなかんぶ

开启密码	5724-DU87-52W4-VL64
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

游戏中难度最高的杂兵战，所有敌人均由中BOSS组成，而且数量众多，高难度下稍有不慎就会被围攻秒杀。这里推荐OOO的海洋联组，不断游走两边把敌人全部聚集一起，在吸引到一条直线上用→+A的冰柱群杀，效果超群。此外火焰联组的空A必杀也较为实用。由于怪物数量多、且关卡流程不算长，所以本关也是较为适合刷钱的关卡之一。消灭三波敌人后出现蓝水晶，破坏后过关。

STAGE 1-6 [redacted]

ライバルのけったく

开启密码	25ZP-4X2X-5RF5-AK6U
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

玩家要同时对付第一大关以及第二大关的BOSS。战斗过程中尤其注意第一大关BOSS三连扑克飞弹的偷袭，全部命中威力极大。两BOSS的行动规律和之前相同，玩家可以参考1-BOSS和2-BOSS，击败两BOSS后出现水晶，破坏后过关。

STAGE 2-5

あだなすもの

开启密码	37KL-T5EK-F654-S8S5
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

清理两批绿色杂兵后第二大关的BOSS会再次出现，打法与之前大同小异，全灭后破坏水晶过关。

STAGE 2-6
きょういのかがく

开启密码	W5AM-92RD-BJ38-CUUB
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

玩家要对付三波2人1组的黄色假面骑士，虽然只是中BOSS，但也不要过于大意。尽量用带吹飞效果的必杀技进行压制，减少敌方出招的机会即可。

STAGE 3-5
せいえいぶたい

开启密码	5PCF-7GAU-V3HT-C5FR
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

本关敌人数量多且位置分散，攻击意识也较强，应首先将他们聚集一起再进行群杀。第三批的杂兵中加入一个中BOSS，不过并不影响玩家的战术，全灭后破坏水晶即可过关。

STAGE 3-6
スピ-ドラブ

开启密码	42HP-F2J6-XY8Y-Q7AD
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

敌人分为三批，第二批和第三批均有中BOSS，不过整体难度不高，高难度下注意第二批那个“忍者龟”中BOSS发射炮弹即可。

STAGE 4-5
いしゃとおに

开启密码	3B97-9H3X-CTBK-4856
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

双BOSS战，某程度也是难度最高的BOSS战，一位招式繁多、一位难以造成硬直。玩家基本要靠发生速度较快的必杀技来打一击脱离的游击战。否则一旦被围攻，就很容易遭到秒杀。使用假面骑士1号或者天空骑士进行空中连击，可以减少地面被偷袭的危险，若玩家在危险巅峰难度下真的打不过来，可以考虑用假面骑士V3的无敌效果，然后用普通攻击慢慢磨死两BOSS。

STAGE 4-6
だとうBLACK RX

开启密码	69TR-XX79-M4HV-4BG7
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

玩家要依次挑战1-2的BOSS以及第四大关的BOSS。两BOSS的攻击意识比之前强不少，尤其第四关BOSS使用闪电的频率十分频繁，加上其受身时带前冲攻击限制了玩家的正面压制，因此多寻找机会从侧边用普通攻击作为起始进攻，相比直接用必杀技将其吹飞要安全很多。两BOSS击败后破坏水晶过关。

STAGE 5-5
かいじんのいじ

开启密码	765P-XR45-Z482-QCCQ
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

类似1-5，玩家要消灭三批敌人，不过敌人出现相对集中一点，集中群杀也更为容易。按照1-5的打法即可。

STAGE 5-6
ぜったいぜつめい

开启密码	97CD-2X2G-8YT2-6LDK
任务条件	体力回复道具使用1次或以下

和5-1一样，场景不时会关闭电灯，敌人主要由中BOSS组成，聚敌群杀时要注意一些敌人会发射飞弹。敌方攻击非常凶猛，哪怕是普通难度下都有点棘手，幸好只有两批敌人，最后破坏后蓝水晶过关。



作为FANS向作品《全假面骑士 骑士合作》算是一款素质可圈可点的作品，系统的体贴性体现出NBGI对少儿向市场的重视，而后期开启的危险与巅峰难度也能让大孩子们好好挑战一番。遗憾游戏并没有联机模式，对这款如此适合二人合作的ACT来说实在让人可惜。

文 乌冬　美编 Juxi







经过几度延期，《勇者30 2nd》终于和玩家见面了，虽然等的时间是久了点，但从游戏素质来看是完全值得的，本作无论是剧情还是系统都远远超过《勇者30》，下面就让我们一起来见证这场跨越时空的最终勇者大战吧。

勇者30 2nd

勇者30 SECOND

MMV	RPG	2011年8月4日
日版	1～4人	4980日元
无对应周边		

PSP

系统详解

游戏流程

本作的流程依然是以关卡制的方式进行，每关会有一个BOSS等着玩家挑战，如不能在限定的时间内将其击破世界便会被毁灭，即Game Over。不过和前作有点不一样的是这次的关卡并不是分布在大地图上供玩家选择，而是需要在流程中自己触发，平时玩家可以控制角色在大地图行动，如打怪、探索和购买道具等等。

如何进入下一关在剧情中一般会有提示，按照提示来到地图上有“Check”字样的地方就能触发任务。但如果想节省时间不看剧情的话，也可以跟着地图上的红色水晶走，按照游戏中的说法，有红色水晶的地方就是受到了魔王的魔力影响，一般在附近就可以找到“Check”字样，而解决了任务后，水晶也会变为代表安全的蓝色。

战斗

这次游戏的遇敌方式从踩地雷变成了可见，敌人强度可从其身上的颜色来辨别，从弱到强分别是蓝色、无色、黄色和红色，无色代表和自身实力相当，可以先从这部分敌人开始打起，然后再打黄色和红色，而蓝色是最弱的，碰到这些敌人不用战斗就能直接胜利。当然颜色的强弱只是相对于自身的等级来说的，也就是说当等级提高后，红色的敌人也会变为较弱的颜色。

战斗操作	
□	使用道具
×	冲刺（会减少HP）
L+R	逃跑
START	暂停菜单



女神像

游戏中每一关都有时限（正常是30秒），倒数结束即Game Over，这期间要打怪、探索和击破魔王，可以说非常紧，当时间不够用时，就得在村庄的女神像处花钱来使时间回溯。使用时间回溯的费用会随着使用次数而递增，每关的第一次为100G，以后每使用一次就会增加100G，另外当身上的钱不够的时候，可以选择抵押身上装备的方式来支付费用，不过抵押的装备在这关就无法使用了。

另外本作的女神像还增加了两个新功能，一是传送，选择“女神像ワ–プ”选项能直接传送到去过的并且有女神像的村庄，方便回收漏掉的收集要素。二是选“强くてやりなおす”挑战打过的关卡，和前作不同，这次在挑战打过的关卡时不再限定只能使用当时的装备，所以一些对能力要求较高的称号都需要入手了较强的装备后再重新挑战获得。



隐藏迷宫

隐藏迷宫是本作的探索要素之一，完成了一个区域的任务后，该区域的某些洞窟或城堡就会变成隐藏迷宫。隐藏迷宫分布着许多稀有道具和装备，其中最有用的就是“时寄せの石”，作用是在可在勇者城的第三层或第四层召唤以前章节里的同伴。在隐藏迷宫里探索要注意只有获得道具后安全退出迷宫才算回收成功，如果在迷宫里被击倒的话获得的道具都会复位。另外隐藏迷宫里还有许多锁着的门，需要流程发展到一定程度或是获得钥匙后才能开启，钥匙一般在其他的隐藏迷宫里获得。

需完成任务	迷宫名	可获得道具
7	有限の迷宫	100G、まほうのロ–ブ
9	大地のキレツ	やくそう、バスタ–ソ–ド、こころのかけら1
13	ブレイブプリズン	いしのヤリ、やくそう、しんしのワンド、冻てついた键
22	イテツ–ク城	250G、やくそう、ホ–リ–メイル、こころのかけら2、ガイアヘルム
31	モグラどうくつ	ロイヤルガ–ド、イカヅチのしょ、メイジスタッフ、モグラの键
38	たんこうあと地	イオタ、ラムダ、ぼうふうじてん、スカルボ–ン、时寄せの石1、时のカギ
44	时の神殿	オメガ、プリンセスのくつ、プリンセスクラウン、こころのかけら3、女神のはごろも
48	しょうにゅうどう	やくそう、ジェラルミン、さびついたカギ
51	帝国研究所あと	300G、火山岩のカギ
57	火山のどうくつ	やくそう、500G、スパイクタ–ジュ、ミスリルス–ツ、时寄せの石2
61	~バトルコロシアム~	ロ–ド メイル、天使の日记4
65	天上天下无二武斗会	グングニルのヤリ、こころのかけら4
66	アングラコロシアム	やくそう、ゴッド イ–タ–
71	魔人迷宫	ブレイブクラウン、ブレイブガ–ド、、ディスティニ–ブ–ツ、ブレイブベスト、こころのかけら5

勇者城

与魔王城相对，这次新增的勇者城就相当于勇者们的据点，除了可以用来战斗外，勇者城内的同伴还会为冒险提供各种便利的服务，主要功能如下：

更换部件（パ–ツとりかえ）

当入手了新的勇者城部件后，就可在工匠（左数第一个）处为勇者城更换部件了，除了引擎（エンジン）类的部件是入手后自动装备外，其他的部件都需要在这里手动更换。更换部件主要的作用就是给勇者城提升能力，由于勇者城没有等级的设定，更换装备就是惟一一个强化勇者城的方法，所以当遇到连勇者城都打不过的敌人时，就赶紧找找任务里的村庄有没有贩卖新的部件吧。另外在左数第二个的士兵处能花钱为勇者城扩建，从而增加勇者城的可装备部件数。

转职（クラスチェンジ）



本作引入了职业的概念，不同职业主要区分在使用武器、能力加成和技能方面，能力分为攻击、防御、速度、重量、命中和回避五个数值，具体的作用见右：

剑型标志：攻击，影响对敌人造成的伤害。
铠甲标志：防御，影响受到的伤害。
靴子标志：速度，影响移动速度。
砝码标志：重量，影响战斗时被弹开的距离。
手掌标志：命中，影响对敌人的会心一击率。

入手了对应的职业后，在勇者城左数第三个的骑士那就能随时更换了，擅长武器是指可以使用该种武器的技能。

全职业一览

职业名	擅长武器	HP	攻击	防御	速度	重量	命中	入手方法
ウィザ－ド	杖・本	10	–10	10	–10	0	0	魔道士的上级职业（称号收集奖励）
ウォ－リア	剑・大剑	10	20	10	0	0	0	剑士的上级职业（称号收集奖励）
シュ－タ－	ボウガンソ－ド	0	–5	–10	10	0	5	铳士的上级职业（称号收集奖励）
バイキング	オノ・ハンマ－	20	20	10	–10	0	0	战士的上级职业（称号收集奖励）
パンイチ	全部	0	0	0	0	0	0	初期职业
ランサ－	枪・ぼう	10	5	15	–15	0	0	枪士的上级职业（称号收集奖励）
剑士	剑・大剑	5	10	5	0	0	0	初期职业
勇者	全部	10	10	10	10	0	0	剧情
战士	オノ・ハンマ－	10	10	10	–10	0	0	初期职业
枪士	枪・ぼう	0	10	0	10	0	0	剧情
铳士	ボウガンソ－ド	0	10	0	5	0	5	第三章主角默认职业
魔道士	杖・本	10	0	10	0	0	0	第三章完成任务38后和ヤ－シマ村的女学生对话，再回女神学园和ケンジヤ先生对话

武器合成

在勇者城左数第四个的武器收藏家弗兰西斯卡那可以进行特定武器的合成，一些能力低下或者是没有技能的武器，在合成后也会脱胎换骨。但要注意一开始并不是所有武器都可合成的，除了需要有素材里要求的武器外，还得入手相应的“合成レシピ”，入手方法可参考称号收集部分。

可合成武器	素材1	素材2
いしのヤリ+1	いしのヤリ	グリモワ－ル
きこりのオノ+1	きこりのオノ	ゼ－タ
こおりのたいけん+1	こおりのたいけん	スカルボ－ン
こんぼう+1	こんぼう	のこぎりアクス
しんくのほうけん+1	しんくのほうけん	イオタ
せいりゅうとう+1	せいりゅうとう	ドラゴンワンド
せんにんのつえ+1	せんにんのつえ	ガンマ改
てつのつるぎ+1	てつのつるぎ	メイジスタッフ
のこぎりアクス+1	のこぎりアクス	シグマ
ひゃつかじてん+1	ひゃつかじてん	クシ－
ぶしんのぼう+1	ぶしんのぼう	ひゃつかじてん+1
ほうふうじてん+1	ぼうふうじてん	イカヅチのしょ+1
アイアンスピア+1	アイアンスピア	ゼ－タ
アイスロッド+1	アイスロッド	こおりのたいけん+1
アルフア改	アルフア	ウイングブレ－ド
イカヅチのしょ+1	イカヅチのしょ	らいめいのヤリ
ウイングブレ－ド+1	ウイングブレ－ド	にょいぼう
ウッドスティック+1	ウッドスティック	アイアンスピア
エグゼキュ－タ－+1	エグゼキュ－タ－	ブラッディアクス
オミクロン改	オミクロン	ゴッドイ－タ－
オメガ改	オメガ	ゴ－ルドラッシュ+1
ガンマ改	ガンマ	シルバ－ハンマ－
グリモワ－ル+1	グリモワ－ル	ネクロノミコン
ゴ－ルドラッシュ+1	ゴ－ルドラッシュ	ウイングブレ－ド+1
シグマ改	シグマ	きょじんのオノ
スカルボ－ン+1	スカルボ－ン	イプシロン
スパイクメイス+1	スパイクメイス	シ－タ
ゼ－タ改	ゼ－タ	ムラマサ
チエ－ンソ－ド改	チエ－ンソ－ド	ユウシャキラ－
トライデント+1	トライデント	ガイアスタッフ
ドラゴンワンド+1	ドラゴンワンド	ガイアスタッフ
ドリ－ムブレイカ－+1	ドリ－ムブレイカ－	エッチなほん
バスタ－ソ－ド+1	バスタ－ソ－ド	ベ－タ
バトルアクス+1	バトルアクス	ファイア－ロッド
バトルハンマ－+1	バトルハンマ－	アイスロッド
ファイア－ロッド+1	ファイア－ロッド	しんくのほうけん+1
ブラッディアクス+1	ブラッディアクス	グングニルのヤリ
ボクソ－ド+1	ボクソ－ド	こんぼう
ラムダ改	ラムダ	ドリ－ムブレイカ－
妖刀ムラマサ	ムラマサ	いけにえのつえ
真・勇者のつるぎ	勇者のつるぎ	ドリ－ムブレイカ－+1



查看称号

勇者城左数第五个人也就是前作主角之一的魔王，在他这里可以查看已经收集到的称号，这次除了在任务中固定的两个称号外，还有一种叫作魔王金币（マオウメダル）的称号，主要通过自由行动时在地图上探索获得。另外本作中随着收集到的称号数量逐渐增多，魔王会给予玩家各种的奖励。

魔王金币

金币编号	入手章节	入手地点
マオウメダル1	OVERTURE	サイショール城和サイショール村之间的枯木
マオウメダル2	OVERTURE	フォレット村东南面的蓝水晶
マオウメダル3	OVERTURE	シオーニ村南面的巨石
マオウメダル4	OVERTURE	ウィッチ村西面的蓝水晶
マオウメダル5	OVERTURE	ツギール城南面的仙人掌
マオウメダル6	OVERTURE	クラッケ村往北，最北面帐篷的右手边的洞窟
マオウメダル7	OVERTURE	クラッケ村往北，有两个士兵地方最右边的树上
マオウメダル8	OVERTURE	サイハーテ村西北面的蓝水晶
マオウメダル9	JUDGEMENT	任务13过关后，主角坐牢的地方第三个牢房里有裂痕的地板
マオウメダル10	JUDGEMENT	ゴムーゴ村南面，火山地带东面的蓝水晶
マオウメダル11	JUDGEMENT	シロノア村西面突出的沙滩
マオウメダル12	JUDGEMENT	トゲトーゲ村内的士兵
マオウメダル13	JUDGEMENT	イクーサ村往北，地下道尽头炮台的准星中央
マオウメダル14	JUDGEMENT	ファーム村东面炮台的准星中央
マオウメダル15	JUDGEMENT	クリムゾ村西面的小船
マオウメダル16	JUDGEMENT	ザサード城所在小岛左边炮台的准星中央
マオウメダル17	JUDGEMENT	ザサード城所在小岛的炮台准星东面的蓝水晶
マオウメダル18	JUDGEMENT	マゴコーロ村西面单独的树
マオウメダル19	JUDGEMENT	オジージ村西面没有雪的地方
マオウメダル20	JUDGEMENT	オジージ村和バーロコ村之间没有雪的平原处最南面的蓝水晶
マオウメダル21	JUDGEMENT	トリツーカ村西面的蓝水晶
マオウメダル22	JUDGEMENT	ネメシ村往东，蓝色魔法阵东边的洞里
マオウメダル23	JUDGEMENT	ネメシ村往东，红色魔法阵南面洞穴的左边
マオウメダル24	JUDGEMENT	ネメシ村往东，枯木林中间没有树的地方
マオウメダル25	JUDGEMENT	ミソッカ村最东面的树上
マオウメダル26	REVOLUTION	女神学园东北面单独的树
マオウメダル27	REVOLUTION	スイー村南面的洞
マオウメダル28	REVOLUTION	サクリファ村西南面的枯木
マオウメダル29	REVOLUTION	バイート村东面的蓝水晶
マオウメダル30	REVOLUTION	ミグミ村西面的洞
マオウメダル31	REVOLUTION	ミグミ村南面的洞
マオウメダル32	REVOLUTION	ホワイトホワイト村往北雪地里惟一没雪的地方
マオウメダル33	REVOLUTION	ホワイトホワイト村北面的蓝水晶
マオウメダル34	REVOLUTION	マウトト村北面的枯木
マオウメダル35	REVOLUTION	ヤマント村东面的枯木
マオウメダル36	REVOLUTION	ミナート村东面的枯木
マオウメダル37	REVOLUTION	キャノン村北面单独的树
マオウメダル38	REVOLUTION	キノコノコオ村西北面的小船
マオウメダル39	REVOLUTION	バナーナン村南面的枯木
マオウメダル40	REVOLUTION	ライダライダ村东北面的切换开关
マオウメダル41	REVOLUTION	ライダライダ村西南面单独的树
マオウメダル42	REVOLUTION	ムチウーチ村东面的蓝水晶
マオウメダル43	REVOLUTION	ミエザール村北面单独的树
マオウメダル44	REVOLUTION	ウニール村北面单独的树
マオウメダル45	REVOLUTION	ルックルク村西北面的电灯
マオウメダル46	REVOLUTION	ルックルク村东北面单独的树
マオウメダル47	REVOLUTION	ウニール村东北面的蓝水晶
マオウメダル48	REVOLUTION	イナカント村西面单独的树（任务45需选择负责破坏东面结界并用大炮过关）
マオウメダル49	REVOLUTION	イナカント村西北面单独的（任务45需选择负责破坏东面结界并用大炮过关）
マオウメダル50	REVOLUTION	帝国城下町西北面单独的树
マオウメダル51	RAGNAROK	キコリヤス村东面的枯木
マオウメダル52	RAGNAROK	ドクタドクタ村东面单独的枯木
マオウメダル53	RAGNAROK	ツリザーオ村西面的瓦砾
マオウメダル54	RAGNAROK	ツリザーオ村北面最北侧的枯木
マオウメダル55	RAGNAROK	センシーノ村北面的枯木
マオウメダル56	RAGNAROK	ジワーレ村北面巨大的洞
マオウメダル57	RAGNAROK	ジワーレ村西北面的洞
マオウメダル58	RAGNAROK	ヨシーズミ村东北面的瓦砾
マオウメダル59	RAGNAROK	ドンドコ村西南面的枯木
マオウメダル60	RAGNAROK	ドンドコ村西面的枯木
マオウメダル61	RAGNAROK	フジーサ村西南面的枯木
マオウメダル62	RAGNAROK	フジーサ村南面的枯木
マオウメダル63	RAGNAROK	フジーサ村东面的枯木
マオウメダル64	RAGNAROK	モンハーム村北面的枯木
マオウメダル65	RAGNAROK	グビッグ村东北面的枯木
マオウメダル66	RAGNAROK	ピカール村北面的瓦砾
マオウメダル67	RAGNAROK	マヂカ村西南面的瓦砾
マオウメダル68	RAGNAROK	モヒカン村北面的穴
マオウメダル69	RAGNAROK	ツンデーレ村西南面的枯木
マオウメダル70	RAGNAROK	コロシアム村西南面最大的瓦砾
マオウメダル71	RAGNAROK	カーメカ村东南面的枯木
マオウメダル72	RAGNAROK	任务62过关后，赌场西南面的树
マオウメダル73	RAGNAROK	イシナール村西北面的湖附近
マオウメダル74	RAGNAROK	ハンタハンタ村南面捕获黑女神的场所
マオウメダル75	RAGNAROK	任务66过关后，赛道第一个拐弯处原魔族少女所在的地方
マオウメダル76	RAGNAROK	任务66过关后，西北沼地的树
マオウメダル77	RAGNAROK	任务66过关后，熔岩地带里面的枯木
マオウメダル78	RAGNAROK	ユーポップ村东面，第一个场景上的圆圈
マオウメダル79	RAGNAROK	ビッグヴィー村东北面较大的瓦砾
マオウメダル80	RAGNAROK	メザメータ村东面的瓦砾

其他称号

无限クリア	勇者无限模式普通难度打倒100人
无限マスター	勇者无限模式困难难度打倒100人
女神ローン勇者	向女神钱庄借钱后还清债务
借金鸟バスター	向女神钱庄借钱后，还不起钱的情况下打倒借金鸟
合成マニア	把称号收集奖励获得的武器合成表里的武器全部合成过
スリーヴィーナス	赌场玩老虎机凑齐女神图案
英雄のきかん	第三章通关后去ブレイブ城和公主对话
手をとりあって	コザイン成为同伴
真のリーダー	任务72后将同伴复活
运命の再会	サーシャ成为同伴（需集齐5本天使の日记）
30号ザ・ワールド	魔人迷宫B27F让30号停止敌人的行动（需5000G）
最强タッグ结成	ヤーシュ成为同伴

称号收集奖励

名称	种类	入手方法
ゴールドピック	阵型	第1个奖励
ジャポニキャッスル	勇者城部件	第2个奖励
合成レシピ1	武器合成表	第3个奖励
エクスペリダイブ	阵型	第4个奖励
カルトキャッスル	勇者城部件	第5个奖励
合成レシピ2	武器合成表	第6个奖励
スピードイーター	阵型	第7个奖励
スイーツキャッスル	勇者城部件	第8个奖励
合成レシピ3	武器合成表	第9个奖励
四天兽王阵	阵型	第10个奖励
ファイ	武器	第11个奖励
合成レシピ4	武器合成表	第12个奖励
超新流星阵	阵型	第13个奖励
ウォーリア	上级职业	第14个奖励
せんにんのつえ	武器	第15个奖励
スキルメーカー	阵型	第16个奖励
合成レシピ5	武器合成表	第17个奖励
バイキング	上级职业	第18个奖励
合成レシピ6	武器合成表	第19个奖励
マオウ	魔王成为同伴	第20个奖励
エッチなほん	武器	第21个奖励
ユウシャキラー	武器	第22个奖励



关卡流程攻略

第一章 OVERTURE

Quest1

冒险の始まり

由于收到有魔王残党活动的情报，隶属于王国游击队的尤夏（ユ-シャ）、凯（ガイ）和亚修（ヤ-シュ）三人被派来执行清理任务。和城堡的城主对话后，城主提出需要检验一行人身手的请求，接着把大地图上的魔物都消灭后再和城主对话便能触发剧情，魔王现身并发动破灭咒文，需在30秒内前往魔王城打倒魔王以阻止咒文发动。

倒数开始后与任意敌人战斗会触发剧情，时之女神出现并与勇者达成契约，这样就可以在村庄的女神像处花钱使用时间回溯功能了，不过第一关很简单，基本用不了多少时间，只要把等级练到5就能直捣右上角的魔王城了，如果不放心的话可以在中途的村庄里买个药草以防万一。

称号

危机イッパツ	倒数开始后未进入战斗经过30秒
いいえ！！	和女神契约时选8次“いいえ”



Quest2

最后の残党

铲除魔王后和城主对话得知原来魔王残党不止一个，在大陆的东边有另一个魔王在活动着，这个才是这次任务的主要目标。

任务开始后，可以先挑黄色的怪物练级，循序渐进，在第一个村庄里有料理店和女神像，HP和时间不足时就这里补充，还有当时间在15秒以下时，可以在这里的武器店购入てつのつるぎ。而在第二个村庄则可以打听到稀有魔物的情报，当时间在10秒左右时于两个村庄之间北面森林的枯木附近就能发现它，打倒它可获得较多的经验值和一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てつのつるぎ	购入（500G）	最初的村庄

称号

レアモンハント	打倒稀有魔物
ウェポンゲッタ-	时间在15秒以下时购入てつのつるぎ

Quest3

とうぞく团をたたけ



在回程途中尤夏一行听到了求救声，原来是附近的村庄遭到了盗贼的袭击，盗贼抓走人质，并威胁如果不在30秒内交出巨额赎金就撕票。由于在是否出手相救的问题上产生了分歧，亚修暂时离队，留下尤夏和凯两人帮助村民。被盗贼抢走的不止人质，还有两个村庄道具店里的药草以及第二个村庄的女神像，去救人质前可以先把它们夺回，会对冒险会有一定帮助，而且还能获得这关的两个称号。在与第二个村庄村民对话后，再来到村庄北边的森林就能找到女神像，而药草则在村庄东边的山洞里。最后在人质的救出过程中，盗贼把人质作为挡箭牌，两人无法出手，不过这时一直持反对意见的亚修出现并救出了人质，这下就可毫无顾忌地打倒盗贼了。

称号

女神像大好き	帮第二个村庄夺回女神像
やくそう大好き	夺回药草后把两个村庄的药草都买了

Quest4

深き森

刚回到王城报告，尤夏马上就接到了新的任务，这次需要由尤夏一人去对付叫作“八元素”的怪物，它们是上古被勇者打败的超魔王的残余魔力化身。和传令兵拉米斯（ラミス）到达新的大陆后，先往北边的森林移动，在这里遇到了王国的公主同时也是尤夏恋人的谢尔露（シエル），由于不放心尤夏一个人执行任务，谢尔露便也偷偷跟了过来。在劝说谢尔露回王城后继续展开调查，不过森林里的草由于受到了八元素的影响导致疯狂生长，只能先回之前的村庄买火把，不巧这时八元素之一刚好出现，还未离开的谢尔露也被困在了森林里。

任务开始后先折返森林入口处的村庄购入火把，利用火把烧掉草把谢尔露救出来后并将她送回村庄。接着借助火把一直往森林深处前进，这里有独立的女神像和回复点，可以练练级，当有20级的时候就可以到森林的尽头挑战BOSS了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
こんぼう	宝箱	森林中部（需要用火把烧掉草）
ボクソード	过关后可购入	森林入口处的村庄

称号

イーターイーター	打倒带有DANGER字样的敌人
草刈り勇者	把森林里全部的草烧掉



Quest5

二つの道

正如标题所示，这关去魔王城的道路一共有两条，一是第一个村庄东边的洞窟，这里是近路但里面有强力的怪物把守，另一条则从南边的沙浜绕路，不过无论走哪条，都最好先把马给弄到手。马在第一个村庄的马厩里，需先到下方的第二个村庄把红萝卜买了后，再交给马厩才能入手，骑马的好处是冲刺时不会扣HP。另外在第二个村庄可以打听到强力武器的情报，之后到地图南边调查海里的巨石，这样可以入手ビーストビート，这把武器对这野兽系的魔物有特效，也包括这关的BOSS。有了强力武器后，沙浜的红色敌人就可以直接碾压过去了，相对来说轻松一点，而如果走洞窟的话则要把等级练到20级，并最好把第一个村庄的防具给买了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かわのよろい	购入	第一个村庄
レザーハット	购入	第一个村庄
ビーストビート	调查入手	南面海里的巨石

称号

ホースマン	获得马
たんけんか	穿过东边的洞窟



Quest6

见えざる敌

由于这次的八元素的隐形魔法，村民和去魔王城的路都消失了，在第一个村庄可以打听到北边的村庄有可破解魔法的魔法师的消息，去的时候注意路上风魔物，碰到的话会被刮回起点。在第二个村庄找到魔法师露露菲（ルルフィ）后，从她那获得了まどうしのメガネ，用这个就可看到消失的东西了。另外第二个村庄的武器可以不用急着购买，因为再往北走，从洞窟的宝箱里可获得更强的いしのオノ，获得后再练会级就可挑战八元素了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
タイガーブレード	购入	第二个村庄
けんこうサンダル	购入	第一个村庄
いしのオノ	宝箱	北边的洞窟
まどうしのメガネ	剧情入手	第二个村庄

称号

ノーミス	一次都没被风魔物刮走
オノゲッター	入手いしのオノ

Quest7

无限の迷宫

一路前进来到地图最东北的魔王城，在这里尤夏一行遇到了露露菲的老师，原来她也是感到了不寻常的气息才前来调查的，果然在这里遇到了八元素之一。

这个魔王城是一个迷宫，路上的路标和路牌都是错误的引导，照上面说的走会被传送回入口，只有走相反的方向才能找到八元素，所以正确的走法是第一个路标处转左，弯道的路牌处转右，十字路口的路牌处直走，最后一个路标处往上走。另外这关的两个称号有冲突，需分别获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ムシたたき	宝箱	迷宫内

称号

方向音痴	多次被传送回入口
ナビゲーター	一次都没被传送回入口

Quest8

キャッスルナイツ

从地图西边的港口坐船来到新大陆，先根据女神的提示往西走，在这里尤夏再次遇到了凯，原来由于这片大陆的城堡遭到了魔物袭击，凯被委派到这里来护城，当然既然遇到了，身为游击队一员的尤夏也不能坐视不理。

任务的内容是在30秒内守住城堡，不让周围的魔物侵入城内。任务开始后先进城，在这里可遇到上一作主角之一的骑士（ナイト），和其对话可让他设置障碍来帮忙守城，三次对话的选择依次对应北、南、东的障碍，而如果三次都选了无需设置（即第二个选项）的话，那么在第四次对话时选第一个选项就能让他加入队伍。守城方面，如果上一关获得了武器**ムシたたき**的话，那么南面的虫系魔物都可以秒杀，提升了等级后再来对付北面和东面的魔物。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ブロンズアクス	购入	城内
タルアーマー	购入	城内
タルヘッド	购入	城内

称号

デストロイヤー	把全部魔物消灭
ナイトといっしょ	让ナイト加入队伍

Quest9

迫り来る恐怖

折返之前上岸的港口往北走，在这里的村庄里能打听到新的八元素情报，接着出村调查附近的大地裂痕处触发任务。

这次的任务比较特别，八元素并不会在魔王城等待玩家来挑战，而是像一般魔物一样直接出现在大地图中，其经过的村庄都会被摧毁。前期不能和八元素硬碰硬，需要把四周山洞里的岩石破坏，这样可在它行进的路线上造出落穴，待它经过时将其困住，接着再练到20级就能向它发起挑战了。另外这关开始时能从露露菲那获得消费道具“精灵の石”，在战斗中使用能叫出强力的召唤兽进行攻击，不过要注意召唤的时间很长，时间不多时就不要使用了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ツヴァイハンダー	购入	任意村庄
きのたて	购入	任意村庄
かわのくつ	购入	第四个村庄（前三个村庄被破坏后）

称号

ニューシューズ	购入かわのくつ
ロックブレーカー	破坏4个洞窟里的岩石

Quest10

剑士のプライド

继续往北前进遭遇到了新的八元素，这次不止是尤夏，还有一位老剑士也向八元素发起了挑战，不过却被八元素轻松打败。

开始后先穿过上方的连接洞窟来到西北的村庄，这里能见到刚才的老剑士罗肯（ローケン），他正为刚才战斗中失去了武器而烦恼。向旁边的士兵打听了制作武器的情报后，将打倒村庄上方地洞里的怪物所获得的原材料交给他就能为罗肯打造出新武器，把武器交给罗肯他就会加入。最后从连接洞窟往东来到魔王城，在罗肯的帮助下顺利将八元素讨伐。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
きんのスクデット	购入	第一个村庄
スケ–ルシ–ルド	购入	第二个村庄
ゴ–ジャスメイル	购入	第二个村庄

称号

金ぴか好き	入手きんのスクデット和ゴ–ジャスメイル
刀のために	让ロ–ケン加入队伍

Quest11

デュアルタワ–

这次需要同时对付两只八元素，不过并没有特别需要注意的地方，买了药草后，直接从右边的塔进入，塔内的岩石都可以破坏，其中一个后面有强力武器バトルハンマ–。于塔的中部打败第一只八元素后另一只会移动到塔顶，需要借助塔内的传送点才能找到入口。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルハンマ–	宝箱	塔内
ウッドズック	宝箱	塔内
あかいバンダナ	宝箱	塔内

称号

岩キラ–	把全部岩石破坏
ワ–プ大好き	多次使用传送点



Quest12

漆黒の翼

和上一关一样也是一路杀到底即可，最后来到北边的洞窟过关，之后本章结束。

称号

ダイアリ–	打倒恐龙后去下方的废墟内调查
ギリギリセ–フ	时间剩下3秒时进入洞窟

第二章 JUDGMENT

Quest13

脱狱30

原来八元素并不是什么邪恶之物，相反还是镇压着魔界之门的守护兽，由于受到伪装成拉米斯的死神魔王的蛊惑，尤夏把八元素打倒导致魔界之门被打开，超大魔王降临大地，而尤夏也被当成了罪人关进了牢里。

任务开始后从地上有圆圈标志的地方来到右边的牢房，调查地上闪光的地方可获得武器，而右边两个标有圆圈的地方的墙壁后面都有隐藏通路，从隐藏通路来到上排左边的牢房打倒科尔（コ–ル）令其加入，最后合两人之力打倒狱卒过关。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
アイアンクラブ	调查闪光处	下排右边的牢房内

称号

ネズミキラ–	打倒一定数量的老鼠
はらいた	把面包吃了

Quest14

処刑をとめろ

由于尤夏越狱，由魔王变成的女王打算拿公主作为替罪羔羊处刑，所以当务之急就是前往城堡救出公主。

去城堡的路上有重兵把守，首先得取回装备，在第一个村庄处能打听到没收的装备就放在南面的洞窟里，注意这里有巡逻的卫兵，接触到的话会强制遣返到入口。另外如果在取装备前去北边的村子，和这里的村长对话他会加入帮助同是逃犯的尤夏，但这样就无法取回装备了，只能在这里购买。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ウッドステイック	购买	北面的村庄
つぎはぎのふく	购买	北面的村庄

称号

とりもどせ!	取回装备
脱狱囚	让村长加入

Quest15

地狱の门番

打倒假女王后，亚修误以为是尤夏杀了女王，并在全国下达了通缉令，尤夏的逃亡生涯也就此展开。

这个任务的魔王是地狱三头犬，魔王城被它吐出的火焰所包围，无法接近。先到第一个村庄里打听情报，这里一位村民希望尤夏能帮他找去森林玩一直没回来的女儿莉娜（リィナ），在第二个村庄的老婆婆处可以出钱打听到森林入口的情报，来到地图右下森林中间的空地进入，在这里的最深处找到了莉娜，将她带回去交差就能令其加入。最后在魔王城前，身为半妖精的莉娜唱起了歌，在她的歌声下地狱三头犬也老实了下来，城门前的火焰也随之消失。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
テンガロンハット	购入	第一个村庄
カウボ-イベスト	购入	第一个村庄
シルバ-ソ-ド	购入	第二个村庄



称号

名しんさ员	莉娜加入后，去第二个村庄和唱歌的村民对话
知りたがり	在第二个村庄的老婆婆处出钱听取所有情报

Quest16

勇者城、起动

这关需要启动勇者城来击退巨大的魔王，不过现在勇者城还缺少部件。关卡开始后先避开巨大魔物往北移动，在北面的村庄的武器店里终于找到部件“圣剑シロノアシ”，但店主的开价非常高，从武器店旁边的村民口中可获得村庄西边有稀有魔物的情报，只要打倒它就有足够的钱了。入手部件后，在回程时会遇到了武器收藏家弗兰西斯卡（フランシスカ），她二话不说就把圣剑抢走了，还需追上她到把零件夺回来，最后把部件带回勇者城给工匠就能成功启动了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
きこりのオノ	购入	北边的村庄
ゴムながブ-ツ	购入	南边的村庄（过关后）



称号

追いかけ名人	在フランシスカ还没到达小屋前追上她
コツコツちょきん	不打倒稀有怪物入手シロノアシ

Quest17

巨人の大地

这次的魔王是超大魔王手下的四天大王之一，它吐出的火焰点燃森林让人无法接近，惟一的方法就是借助勇者城，不过在此之前得先解决勇者城在森林行走的问题。在开始的村庄的老者处能打听到勇者城部件的情报，把勇者城开到森林右下角的方框处可开启地图北面的隐藏洞窟，打败里面的魔物可获得部件“森エンジン”，这样勇者城就能在森林行走了。另外，开着勇者城打倒地图上方的两个巨大魔物的话，可从初始村庄最右边的士兵处获得悬赏，之后用悬赏的钱能购入勇者城的装备。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
森エンジン（勇者城的装备）	剧情	北面隐藏洞窟
グリ-ンキャッスル（勇者城的装备）	购入	初始村庄
スパイクメイス	购入	森林西边的村庄
ブラックベルト	购入	森林西边的村庄



称号

バウンティハンタ-	打倒两只巨大的魔物获得悬赏
消火勇者	开着勇者城踩灭所有着火的树木

Quest18

大平原の战いセカンズ

这关的地图非常大，敌人也非常多，而且无法用勇者城来挑战魔王，是一场名副其实的硬战。关卡开始后建议先去南面的村庄里买马，这样练级效率会高不少，移动时要注意地图上有不少地雷和大炮，会一定程度上妨碍玩家的行动，如要获得两个称号的话就用勇者城吧。另外在最初的营地里还首次出现了女神钱庄，这里可向女神借钱应急，不过没什么必要就还是不要这样做，否则还不起高额利息时女神可是会翻脸的。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
メタルヘルム	购入	地图南面的村庄
こおりのたいけん	购入	地图中部的村庄
スケ-ルメイル	购入	地图中部的村庄



称号

マイン大好き	把地雷全部踩了
キャノンバスタ-	把全部炮台破坏

Quest19

风の塔

这关的板块之间没有桥连接，只有挑战每个板块的塔才能继续前进，第一个板块的塔所需的等级为15级。到第二个板块后，如果队伍里有骑士的话可以先挑战右边的塔，在塔里骑士会遇到以前的鸟人同伴，打败她后再在下方的废墟里和她对话（先选第二项再选第一项）便能让其加入，之后将等级提升到30挑战左边的塔。刚到第三个板块不久，魔王会把同伴掳走，需要先到西北的塔里救助同伴，之后就可挑战魔王了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ビッグフット	购入	第一个板块的村庄
しんくのほうけん	购入	第三个板块的村庄

称号

れいこく无情	不救助同伴过关
风の石	救助了同伴后，再反复挑战关押同伴的塔直至获得“风の精灵石”

Quest20

迎击都市

登上上一关关押同伴的塔可来到这片大陆的独立板块，这里也遭到了魔王的袭击。

这关的魔王需要用勇者城来对付，不过之前还得先用大炮削弱它的能力，大炮使用方法为先打地图上方石头形状的敌人获得炮弹（一次一个），然后调查大炮进行瞄准，当魔王移动到准星位置时就按键发射，命中5次就可开勇者城向魔王挑战了，还有挑战前记得先在城里把勇者城的装备更新了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ナイトキャッスル（勇者城的装备）	购入	城内
こおりのたて	购入	城内

称号

名射击手	大炮全部击中目标
大炮ぎらい	不使用大炮过关

Quest21

雪崩の大地

开始由于遇到了雪崩，不仅和同伴分散，身上的东西也全部掉落，好在凯和莉娜的爱犬及时出现救了尤夏。在开始的村庄可以打听到同伴以及装备的情报，之后出村往西，和最西边的敌人战斗可发现变成雪人的莉娜。接着穿过东边的洞穴来第二个村庄，在这里接受老婆婆的委托，将物品交给西北面村庄里的老爷爷，完成后可获得防具マグマプレ−ト作为报酬。最后再练到25级以上就可前往魔王城挑战了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
あつたかニット	购入	初始村庄
ひやっかじてん	购入	西北面的村庄
マグマプレ−ト	剧情	西北面的村庄

称号

パンイチ	不装备任何装备过关
雪原のお使い	获得マグマプレ−ト

Quest22

冻てつく城

这关要对付曾经欺骗过尤夏的死神魔王，迷宫内部都是光滑的冰面，一旦走上去就会滑到底，得借助墙壁和没冰的地方改变方向才能到达每层的楼梯口。在第二层会遇到亚修，从这层的宝箱里获得武器后并练到25级左右可以打败他。第三层的宝箱里有防具，取得时注意地面的裂缝，踩到的话会落到下一层，获得防具后再练到35级左右就可挑战魔王了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エグゼキュ−タ−	宝箱	2F西南
ほのおのたて	宝箱	3F西北

称号

ミスタ−落下	多次踩裂缝落到下层
オ−ルゲット	回收所有宝箱



Quest23

サイコハック

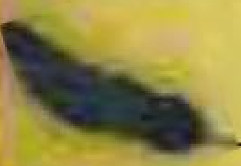
出了魔王城后往东，在第一个村庄里可打听到最近有人破坏女神像的情报，接着在东北面港口的船夫口中得知是犯人是穿绿色衣服的，之后来到港口上方的村庄内和绿色衣服的人对话获知真犯人在最初那个村庄里，回到最初的村庄和绿色衣服的人对话选第一项可开启任务的触发点。

这个任务开始要做的是打倒被魔王凭依的村民，分辨被凭依的村民很简单，只要看到头上有感叹号的上去对话选第一项就对了，打倒后任务时间会得到补充并且魔王转移到下一个目标身上，只要按同样的方法对付即可。把三个村庄里被凭依的村民都打倒后魔王会变得虚弱，这时追上去就可和她对决了，挑战等级为40级。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルアクス	购入	南面的村庄
キャプテンハット	购入	东北面的村庄
スノ–ウォ–カ–	购入	西面的村庄



称号

オヤジキラ–	把未被凭依的村民全部打倒
おとくいさん	当魔王凭依料理店的店员时食用多次高价料理

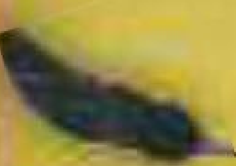
Quest24

反逆するものたち

从港口乘船来到魔界，在上岸后的第一个城堡里就遇到了四天大王，他的实力非常强，用一般方法难以打倒。首先到魔王城上方的村庄打听情报，得知这附近有专门对付邪恶的勇者之剑，接着再从南面村庄的村民口中获知勇者之剑就在东面的洞窟里，练到30级左右打倒洞窟里的魔物后，连续调查地上的物品获得生锈的剑。接下来把勇者城开到地图东北面的红色魔法阵上面，击退来袭的魔物后再调查一旁的蓝色魔法阵可让生锈的剑觉醒为勇者之剑，之后再练到45级左右就可挑战四天大王了。



击败四天大王后，亚修再次出现在尤夏面前，这次他为了打倒勇者，不惜代价入手了魔剑。和亚修对决时，要在对碰的一刻按下□键，这样可把他打退后，直至把他逼退到版面尽头就算胜利。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
はやてのくつ	购入	魔王城上方的村庄
ひかりのたて	购入	魔王城上方的村庄
さびたけん	剧情	东部洞窟
勇者のつるぎ	剧情	西北面的魔法阵



称号

チャレンジャ–	还未获得勇者之剑时多次挑战魔王
超デビルハンタ–	用勇者城打倒全部巨大杂兵

Quest25

JUDGMENT

终于要和超大魔王决战了，可想不到的是战前受到超大魔王的突然攻击，同伴们被分散到各个角落，所以在去魔王城前还得把同伴全部集合起来。

任务开始先在初始村庄把精灵石买了令露露菲加入，接着开勇者城到东南面救助罗肯后再对付第一个四天大王。骑士埋在和四天大王对决场所上方的位置，合流后来到左下的塔前鸟人会加入，之后登塔对付第二个四天大王。移动到第二个版图后，先无视最近的莉娜把左下的莉娜爱犬收了，让它识别被第三个四天大王凭依的莉娜。最后的科尔在西面的岛上，需乘船到达，收了后回到内陆依次打倒守门的龙以及最后一个四天大王。任务最后就是到魔王城和超大魔王对决了，推荐等级为55级以上，超大魔王被打败后会逃到地下，控制尤夏一人追上去击破此章完结。





称号

全员集合	找回全部同伴
ラストフルコ–ス	在各个村庄都吃过料理

第三章 REVOLUTION

Quest26

禁断の宝石

时间一晃就是200年，舞台也转到了女神学园，这章的主角是身为勇者后裔同时也是公主的优西娅（ユシア），为了准备学园祭，她准备和好友菜菜子（ナナコ）以及护卫雷邦（レバン）到西南面的洞窟里寻找装饰用的宝石。



由于有门禁，这个任务得在30秒内完成。洞窟里的落穴只要调查就可填平，全部填平还可获得一个称号。在最深处找到宝石后，返程时会遇到一只黑龙，这里选择逃跑就行了，因为最后在出口处还得和黑龙对决。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ヘアバンド	购入	学园内
パラソルシ–ルド	购入	学园内

称号

名スナイパ–	把所有落穴填平
无铁炮	黑龙出现时直接冲上前

Quest27

学园袭击

刚从洞穴回来，学园就遭到了帝国的袭击，原来帝国也想要那颗神秘宝石，但想不到竟然被优西娅捷足先登，气急败坏的帝国将军只好明抢了。

由于对付的是帝国军，所以魔王城也换成了帝国要塞，要到达帝国要塞有两种方法，一是和学园里左边的学生对话，接受帮他寻找女朋友下落的请求，他的女朋友在地图东面的村子里，完成后他会提供秘密通道的情报，入口就在学园旁边的树林里。第二种是和学园右边的学生对话，接着击倒地图上三只石头形状的怪兽后回来报告，他会帮主角搭桥。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
のこぎりアクス	购入	东面村庄
エアロスニ–カ–	购入	东面村庄

称号

スネ–クスメル	和东面村庄附近洞窟出现的蛇战斗（需要身体接触）
学园祭仲间	从桥上通过过关

Quest28

身代わり大作战

为了追回被帝国的将军抢走的宝石，优西娅来到学园的港口，不过因为没钱搭船，还得先去地图东南面的村子里寻找挣钱的方法。在村子里优西娅接到了退治魔物的委托，报酬是和之前那颗宝石很相似的另一颗神秘宝石，接着只要前往村子东面的城堡就能触发任务。

任务开始后需收集几件装备，其中鞋子在初始的村子就可买到，向村里的人打听情报后，得知杖在东面的洞窟里。而衣服则要先去北面的村子里和渔夫对话获得鱼，再用鱼和初始村庄里的老者交换获得，最后的帽子在西南树林的盗贼手上，集齐所有装备后就可向魔物发起挑战了。

原来率领魔物的也是帝国的将领，同样他也是为了宝石而来的，结果第二颗宝石也被抢走了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
いけにえのつえ	宝箱	东面洞窟
いけにえのふく	剧情	初始村庄
いけにえのぼうし	剧情	西南面森林
いけにえのクツ	购入	初始村子

称号

变装マスタ–	把装备全部集齐
もちぐされ	获得鱼后，不把鱼交给老者过关

Quest29

二人のプリンセス

由于第二颗宝石也被抢走，只好到学园东面的村庄打工挣钱，在这里优西娅遇到了帝国的公主雅典娜（アテナ），两位公主一见面就看不惯对方，结果要以打工来决胜，看最后谁挣的钱最多。

这关没有BOSS和女神像，时间结束时只要挣

的钱比雅典娜多就算过关。打工地点在北面的村子里，三个打工的房子从左到右分别是敲石头、打怪和击败特定的目标，其中敲石头最简单，没有等级要求，只要对着石头连打按键就可以了，一次可挣325G。其次是打怪，等级最好在25级以上，一次可挣2235G。最难的是第三个击败特定的目标，不过挣的钱也最多，这个打工一共可做三次，第一次的目标是雅典娜，这里要注意雅典娜被击破一次后能力会大幅强化，所以在未接任务前千万不要碰她，第二次和第三次分别是东面的妖怪和龙，基本只要能完成这三次打工，所挣的钱也够获得第二个称号了。

落败的雅典娜叫出护卫帮他出气，可想不到的是护卫竟然是亚修，不过优西娅当然不认识他，最后亚修还是带着生气的雅典娜离开了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ベ-タ	购入	东面村庄
レザ-ドレス	购入	东面村庄
はねぼうし	购入	西面村庄

称号

ヒットマン	完成最右边三次打工
バイトの达人	打工挣的钱在10000G以上过关

Quest30

海底30セカンズ

用打工挣的钱付了船费后终于可以出海了，不过还没走多远就遭到了帝国军的袭击，连人带船全部沉到海底。

由于在海底只能闭气30秒，当时间不够时可以花300G在一旁的鱼人处补充。任务开始得先帮鱼人找他的三个孩子，分别在南、东和东北的位置，前进时注意不时喷出的岩浆，碰到的话会被退回到初始地点。把三个鱼人找到后就往北走离开海底了，最后的BOSS战为剧情战斗，没有等级要求。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ガラスのたて	宝箱	南面
さんごのかんむり	宝箱	南面

称号

岩たたき姬	击破西北面的岩石
息つぎなし	不补充时间过关

Quest31

モグラレーダ-

解决了帝国的兵器后终于来到了新的大陆，不过在这里也有帝国的爪牙在寻找宝石。

这关由于帝国的机械地鼠作怪地面会不断崩塌，开始要做的是去东面村庄购入地鼠雷达，之后在地图上使用地鼠雷达，再根据箭头标志可找到机械地鼠的位置，消灭3只地鼠就可前往帝国要塞打BOSS了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
フラワ-エプロン	购入	初始村庄
ガンマ	购入	南面村庄

称号

土の精灵石	打倒全部机械地鼠后，用地鼠雷达找到左上落穴里的土之精灵石
モグハンタ-	打倒4只机械地鼠

Quest32

雪崩VS神样

这关的帝国兵器会引起雪崩，每当任务时间剩余一半的时候就会发生，被雪崩卷走的话全身的装备都会掉落。先按照初始村庄→南面村庄→东面洞窟的顺序打听情报，可得知这里附近埋着勇者城，买下东面洞窟商店里的铲子（スコップ）并连续调查一旁的废墟可将勇者城挖出，接着开勇者城到北面的山脉里把洞口堵住，这样就不会雪崩了。最后回初始村庄和村民对话，再练到30级就可挑战BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
けがわのコ-ト	购入	初始村庄
ラビットヘルム	购入	东面洞窟
ナイトフット（勇者城的装备）	调查	东面洞窟挖出勇者城的位置（过关后）

称号

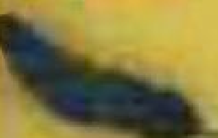
雪崩乘り	被雪崩卷走多次
けがわでモフモフ	被雪崩卷走后到初始村庄买けがわのコ-ト

Quest33

ロングブリッジ

折返之前路过的被封锁的大桥，现在大桥终于可以通过了，但不巧的是又遇到了雅典娜，这次她给优西娅设下了各种障碍。

过桥的方法有两种，一是直接硬闯，不过中间没有女神像，时间会不够用。和桥中间右边的工匠对话可接受制作女神像的委托，将打倒右边桥上惟一的石头形状魔物后获得的材料交给他，就可在桥中间使用女神像了。另一种是坐船，和初始地点下方的船夫对话，然后把从桥中间左边的人那获得的面包交给他就可以使用船了。注意无论以哪种方法过桥，最后都要打亚修，所以别忘了练级。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ローラーシューズ	宝箱	南面小岛



称号

船乗りにパンを	将面包交给船夫
とつぱ～	在雅典娜到达桥右端的时候挑战BOSS

Quest34

飞んでくる山々

这关的帝国的兵器会不断把山体扔出来攻击玩家，在地图上要保持冲刺才不会被砸到。接近BOSS一共有两个方法，一是穿过最东边的洞窟（接近洞口时需要冲刺），二是走北边最突出的平原，当无路可走时就用冲刺避开砸过来的山体，这样会出现新的道路。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
イプシロン	购入	北面村庄
バトルヒール	购入	北面村庄



称号

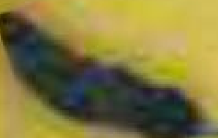
鸟まもり	移动到北面村庄附近的鸟巢上（需冲刺）
陆つなぎ	用第二种方法接近BOSS



Quest35

QUIZ

这关以问答游戏形式进行，玩家根据答案来选择道路，全部冲刺通过后即可见到BOSS，而且根据回答的正确率BOSS的强度也会不同，答对越多BOSS越弱，正确的解答顺序为2→1→3→4，另外还要注意这关没女神像，得抓紧时间。



称号

クイズクイーン	问题全部回答正确
早解き名人	短时间过关（答错也不要紧）

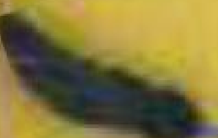


Quest36

グリモワール诞生

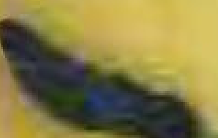
优西娅一行来到了帝国的研究所，在这里他们遇到了帝国的皇帝，原来帝国皇帝收集神秘宝石是为了制作人造魔王统治世界，但想不到的是人造魔王全体暴走，瞬间将研究所化为废墟。

这关需要从研究所的迷宫内脱出，注意人造魔王的触手是不能碰的，否则立即Game Over。一开始调查左边的墙壁发现隐藏通路，进到内部后触手会开始追赶玩家，途中挡路的研究员用按键连打将他推到尽头后可获得防具。后半部分可以调查开关将门关闭暂时阻挡触手的前进，最后的门处先调查一旁的石碑，然后从宝箱里入手炸弹，再调查门即可过关。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ファイアーロッド	宝箱	迷宫内
グリモワール	宝箱	迷宫内
ぐんぷく	剧情	迷宫内



称号

トレジャーハンター	取得迷宫内所有宝箱
リカバリー	不救助研究员过关

Quest37
クリムゾンワールド

这关需要任务43过关后，回到研究所和研究员对话触发。关卡是电子世界，地图中央的几个箭头代表控制器，在调查最西边的石碑打开电源后，接着需要控制城堡来打开前往魔王城的道路，其中左边的箭头是移动，可以撞飞路上的巨大敌人，右边的箭头是攻击，可以破坏石头。另外在巨大敌人区域的左边有一个机器人，将它救出可获得装备3Dメガネ以及一个称号。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
3Dメガネ	剧情	救出机器人



称号

オ-ルクリア	破坏全部巨人
THE 3D	取得3Dメガネ



Quest38
大炮シュ-タ-

从研究所附近的港口乘船来到新大陆，在这里马上就发现了人造魔王的踪迹。由于去魔王城的路被巨石阻挡，在初始村庄打听了情报后，得知可以使用地图上大炮将巨石摧毁，用法同样是先打石头形状的魔物入手炮弹，然后调查大炮即可。注意大炮一共有三门，一门除了用来破坏巨石外，其余两门还可以用来直接轰魔王城，这样可削弱魔王的实力。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ゼ-タ	购入	初始村庄
はなのコロネット	购入	东面村庄



称号

キャノンマスタ-	使用过全部大炮
平和主义	不实用大炮过关

Quest39
狂ったガ-ディアン

这关的巨大帝国兵器需要用勇者城来对付，不过现阶段勇者城还无法在沼泽行走，得先去北面的村子买了沼エンジン才行。另外在东面村子可以打听到两个特殊魔物的情报，一是在15秒～10秒之间于西北面出现的巨大黄金魔物，用勇者城打倒它可获得不少钱，用来购买剩下的两个勇者城装备。另一个则是在东面村子下方沼泽出现的猩猩，打倒它可获得香蕉，接着和提供情报的村民对话后再接近帝国兵器便能施行陷阱作战，从而让兵器弱化。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
シ-タ	购入	初始村庄
スパンコ-ルドレス	购入	东面村庄
沼エンジン（勇者城的装备）	购入	北面村庄
ムシャフット（勇者城的装备）	购入	北面村庄
ムシャキャッスル（勇者城的装备）	购入	北面村庄



称号

モンスタ-ハンタ-	打倒巨大黄金魔物
バナナ勇者	获得香蕉

Quest40
マリオネット

任务39后有三个分支，分别是往北进入任务40、往东进入任务41和往西北进入任务42，三个任务是并行的，无论先打哪个都一样。

这关一开始同伴都被魔王控制了，和初始村庄的学者对话后，前往东边洞窟救助之前一直暗中帮助优西娅的帝国女将军后回来报告可获知解除魔王控制的方法。被控制的菜菜子以及雷邦分别在东面和东北面，战斗时要用L+R控制优西娅不要碰到被控制的同伴，待同伴后面的魔王本体移动到前面来后再冲过去击破。另外在地图的西北面还有两名被控制的村民，把他们救出后可令中部村庄的防具店和道具店重开，而且还能获得一个称号。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ホ-リ-ガ-ド	购入	中部村庄
まじょのぼうし	购入	中部村庄



称号

问答无用	还未救出女将军前就攻击被控制的同伴和村民
救出者	救助两名被控制的村民

Quest41

暴走机关车

这关的帝国兵器一直在铁轨上飞驰，只要一接触就会被撞飞。和初始村庄的士兵对话后，前往东面小岛上打倒雅典娜后回来报告可获得摩托车，接着往南移动，打倒开关前的亚修改变铁轨的走向，最后从一旁的洞口登上铁轨，看准BOSS经过后从后冲刺接近即可开战。另外地图的西南面有一块巨石，开勇者城过去能将巨石扔到铁轨上停止BOSS，这样可同时达成不入手摩托车过关的称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
フルフェイス	购入	初始村庄
ライダ-ス-ツ	购入	南面村庄
ライダ-ブ-ツ	购入	南面村庄

称号

ロックフォ-ル	用西南面的巨石停止BOSS
ウォ-カ-	不入手摩托车过关



Quest42

镜の迷宫

调查大地图西北面的镜子会被吸进镜之迷宫，接着调查右上角的石碑就能触发任务。镜之迷宫的构造虽然很简单，但是存在一些机关，如果不解开的话就算练到提示可以打BOSS的等级也是无法取胜的。机关就在BOSS旁边的四面镜子里，调查进入后会发现里面都是两个相似但又有些不同的房间，解开的方法是得把房间调整为左右对称的样子。正确的解法是左数第一间把左上和右下的魔物打倒；左数第二间依次调查中间和最左边的宝箱；左数第三间把上方、右边和下方的魔物打倒；最右边的把惟一的魔物打倒。全部完成后就可挑战BOSS了，当然也可以选择不解开机关，就是得花点时间练级。

称号

残像キラ-	不解开镜子机关过关
シンメトリ-	解开全部镜子机关过关

Quest43

ハンドレッドアイズ

从之前任务41地图上方的港口坐船来到新大陆后马上就发现了新的人造魔王，这次的人造魔王特点是监视，无论从哪条路前往魔王城都会被它发现并阻挡。任务开始按初始村庄→中部村庄→东部村庄的顺序打听情报，最后在东部村庄的学者处学到隐身术，这样就不用担心魔王发现了，但要注意的是一旦进入战斗隐身就会解除，所以路上一定要避开杂兵。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ミュ-	购入	初始村庄
ガラスのくつ	购入	初始村庄

称号

スニ-カ-	一次都没解除隐身过关
バレバレ	隐身多次被解除

Quest44

时のタマゴ

这关的魔王城在海对面，所以首要的问题就是得想办法过海，任务开始后先练到30级左右把东西两个塔里的魔物打倒，这样地图中间时之神殿的封印就会解开，借助神殿里的女神像回到过去和所有人对话，接着再回到现在就可获得飞龙，之后就骑着飞龙过海吧。另外地图南端有三个洞穴会在固定的时间段开放，打倒里面的魔物可获得一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エンジェルリング	购入	初始村庄
オミクロン	购入	东北岛上的村庄
ホ-リ-ドレス	购入	东北岛上的村庄

称号

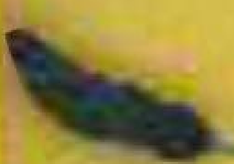
ウニりょうつ	打倒南面三个洞穴的魔物
だいたんつ	用勇者城破坏两个塔



Quest45

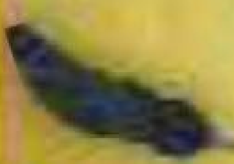
帝国结界

优西娅一行终于来到了帝国，不过当想进入主城时却被结界挡在了外面。在初始村庄和雅典娜对话能让她帮忙解除结界，张开结界的帝国兵器分别位于地图的四个角上，优西娅和雅典娜各负责两个，选择让雅典娜负责东面的话优西娅就负责东面，反之亦然。东南和西南的两个兵器可以直接打，西北的需要骑飞龙去，不过此前得先去西边的树那取得树叶让飞龙回复体力，东北的需先去东面的洞窟里取得火药后再和东面村庄里的雷邦对话后，接着用村子附近的大炮把自己轰过去。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ひかりのかぶと	购入	中部村庄
ライトアーマー	购入	东北面岛上的村庄
クシー	购入	西面岛上的村庄



称号

いやがらせ	抢在雅典娜前面破坏她负责的结界兵器
どくりつどくほ	没有让雅典娜帮忙过关

Quest46

皇帝城体内

想不到最后的人造魔王就在帝国的主城内，他准备和城堡同化。城堡一共有东南西北四个入口，其中魔王在北面的入口，不过因为有结界，还得先去东和西的入口消灭制造结界的魔物。注意城内颜色不同的地板后面一般都有捷径，利用捷径可以少绕很多路，而不走捷径过关的话则还能获得一个称号。





可入手装备

装备名	入手方法	地点
シグマ	宝箱	西面入口
ホワイトホース	宝箱	东面入口
プリンセスガード	宝箱	东面入口



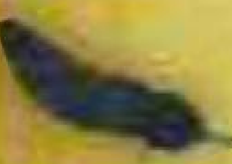
称号

道なり	不走捷径过关
强行突破	强行突破结界（需高等级）

Quest47

勇者300 REVOLUTION

最后一战终于轮到帝国的皇帝出场了，他用宝石的力量把自己和人造魔王融为一体，变成了一个巨大的魔物。任务开始后首先要做的仍然是破除结界，三个结界分别在东面、中部和西面有箭头标志的洞窟里，其中中部的有魔物挡在路口，需要练级击破，破除了全部结界就可直接往北和皇帝对决了。皇帝一共要打四次，第一次胜利后皇帝会把一行人打飞到西面的浮岛上，这里需要在有圆圈标志的地方踩经过的鸟来通过。第二次胜利被打飞到东面的浮岛，先和村里的学者对话，然后往西在迷宫最里面入手ピュアクリスタル，这样就可以使用传送点传回皇帝所在的浮岛了，注意这里还有一个魔法阵形状的传送点，里面有一只非常强的龙，打败它的话可获得一个称号（需70级左右）。第三次对决后来到的是北面的浮岛，这里要和亚修对决，不过皇帝会过来捣乱，这样是赢不了亚修的，吃了败仗后先去东北处的有圆圈的地方放下同伴以阻止皇帝，这样就可以专心和亚修对决了。最后一次打败皇帝浮岛也开始崩塌，得赶快往南脱离，注意在搭乘飞龙前的问题里选第二个选项，然后再等到时间结束，这样可和之前落下的同伴一起脱出，并获得一个称号。



称号

おじさま！	脱出时等落下的同伴
ドラゴンバスター	打倒魔法阵里的龙

第四章 REVOLUTION

Quest48

勇者无双

自从上次大战又已过去百年，虽然魔界之门被打开，不过涌上地面的魔物并没有将世界毁灭，反而还和人类融洽相处起来。另一边，天界似乎不能允许这种破坏“规矩”的情况存在，派出了大量的神对人类和魔物赶尽杀绝，而敢和神正面对决的，是被称为弑神者的勇吉亚（ユウジャ）。

初始的村庄内能接到两个委托，一是消灭30个魔物，练级的时候能顺便达成。二是去北边的帐篷内取药来，不过通往北面的桥有巨大魔物守着，需先去东边的桥处获得勇者城后方能突破，成功取回药后可获得500G的报酬，最后把等级提升到30级就可以挑战BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ア-スガ-ド	购入	初始村庄
バトルブ-ツ	完成打倒30个魔物的委托	初始村庄

称号

30匹斩り	完成打倒30个魔物的委托
万夫不当	接受打倒魔物委托后打倒100个魔物

Quest49

ランサ-ランサ-

这关开始只要按正常的方法练级并打倒BOSS，之后女神会提示玩家这附近有枪士存在，要求玩家把职业学会后再过关，并强制使时间回溯一次。此时来到东面的村庄可以遇见枪士，他的条件是拿食物来换职业。在旁边购买了鱼竿后可以到东南面的栈桥钓乌贼，方法是当水面冒泡时就抛竿，当乌贼上钩时连打按键卷线。将乌贼带到东北的洞窟里枪士还会要玩家帮他烤熟，烤乌贼的地点是洞窟上方的铁网处，在一旁的树林里调查枯木可获得柴，烤了三次后再将乌贼交给枪士获得新职业，最后打倒BOSS过关。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ゴ-グルキャップ	购入	初始村庄
アイアンスピア	剧情	东北的洞穴

称号

イカ釣り名人	第一次就钓上乌贼
ほぼぼうず	连续10次都没钓到乌贼

Quest50

オレの道

这关去魔王城共有三条路可选，每条路对应一种职业，选择正确的话可以获得对应的武器。在初始的村庄里骑士会帮玩家转职，其中北面的路对应枪士，东面的路对应战士，东北的洞窟对应魔道士，当然这里并不是只能选一条，只要时间允许也可以三条路都走获得三件武器。

击败BOSS后救出了被神迫害的歌族少女古（クゥ），她为报答勇吉亚决定同行，不过这时之女神却被天界带走了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てきよセ-ラ-	购入	初始村庄
トライデント	剧情	转职成枪士和北面村庄的老者对话
ブラッディアクス	剧情	转职成战士和东面村庄的士兵对话后调查村庄北面的枯木
アイスロッド	剧情	转职成魔道士在洞穴内获得宝箱

称号

ビックキラ-	开勇者城打败上方的大型魔物
フリ-タ-	转职成初始职业パンイチ过关

Quest51

地底からのリベンジ

为了救回时之女神，勇吉亚决定前往时之神殿，不过当他们来到新大陆时却遇到了天界派来的七大神之骑士之一，由于没有时之女神帮忙，勇吉亚一度陷入危机，好在这时遇到了人造机械女神30号。

这关的神骑士会用地震制造出落穴阻止玩家前进，掉进落穴的话只得找路爬回地面。落穴只有使用在时间回溯后才会暂时消失一会，此时就抓紧时间通过吧。另外在西北洞窟的宝箱里可以获得一把武器，不过回程的时候需要花100G让30号带自己回来。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かわジャン	购入	初始村庄
ウィングブレ-ド	宝箱	西北的洞窟
スピ-ドギア	宝箱	魔王城南面的落穴

称号

地下好き	多次掉进落穴
地上命	一次都没掉进落穴过关

Quest52

ゴッドストーム

神之骑士的落雷非常厉害，在地图上被雷劈中的话会被弹回初始地点。在最初的村庄可获得东面的洞穴里有避雷帽的情报，取得后就不怕雷劈了。另外想获得第二个称号的话就开着勇者城往魔王城前进，这样也可无视落雷，还能顺便干掉魔王城前面那个大型魔物，不过要注意BOSS战的难度会高一点，相应地等级也得练高一点。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
かみなりぼうし	宝箱	东面洞窟
らいめいのヤリ	购入	南面村庄

称号

トルネ–ド キラ–	开勇者城击倒魔王城前的大型魔物
ぼうしなし	不取得右边洞穴内的避雷帽（かみなりぼうし）过关

Quest53

圣なる者

对付这关的神之骑士有两种方法，都可以在初始村庄打听到相关情报，一是取得诅咒武器**チエ–ンソ–ド**，这把武器在西面的墓穴内，进入后先把上层上方和右下的两个石块推下去，这样在下层尽头取得武器后就不用面对大量的敌人。**チエ–ンソ–ド**的武器类型为大剑，要使用技能的话记得关卡前转为剑士。第二种方法是去南面村庄的黑市购入暗之精灵石，由于这关的BOSS弱点为暗属性，有了暗之精灵石会非常轻松，购买时注意只有最右边的那个是真的，需要在20～15秒的时间段内购入。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ボ–ンヘッド	购入	初始村庄
せんとうふく	购入	西南面村庄
チエ–ンソ–ド	宝箱	西面墓穴内

称号

暗商人	在下方黑市内买到暗之精灵石
ゴッドバスタ–	获得西面墓穴内的チエ–ンソ–ド

Quest54

海にひびく歌声

这关的神之骑士会制造出海流阻止玩家前进，开始后先往东边走，来到尽头后会看到有鱼人遭受袭击，出手相救后可从他那获得穿过海流的提示，接着只要避开红色箭头标志的地方走就可以了。最后在接近BOSS的地方还有一个间歇海流，这里可以选择避过海流继续往西走，穿过洞穴来到BOSS的侧面，又或是在海流停止的空隙使用冲刺来到BOSS身边与其正面对决，另外被这个海流冲走的话可拿到两个宝箱。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
アフロ★へつど	宝箱	场景中间

称号

ヤマカンツ	不救人鱼，靠自己穿过海流
波に逆らうっ	与BOSS正面对决

Quest55

火山と安らぎの歌

本关的神之骑士的能力是激活火山，使地面喷出大量岩浆的同时也覆盖住了通往魔王城的道路，在最初的村庄内得知修女卡琳（**カリン**）去了北面的洞穴寻找平息火山愤怒的方法。前往时要注意黄色的地面，踩上去会变为岩浆，而布满巨大魔物的道路就依靠勇者城通过。在北面的洞穴救出被魔物袭击的修女后她也正式加入，最后练到35级以上就可以挑战BOSS了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ものほしざお	购入	初始村庄
カイトシ–ルド	购入	北面村庄
スパイクシュ–ズ	宝箱	西北岩浆地带的左侧

称号

シスタ–スル–	不救助修女过关
岩渡り	不踩到任何岩浆



Quest56

モンスターバスター

旅途中碰到了亚修，当然勇吉亚并不认识亚修，不过亚修却对拥有勇者血统的勇吉亚异常执着，要和他用狩猎怪物的方式一决胜负。先前往村庄里打听情报，得知有小孩进了狩猎场玩没回来的消息，接着来到上方的狩猎场门口就能触发任务。狩猎场内的怪物一共有14只，只要消灭7只或以上就能过关，其中史莱姆和野兽形状的敌人较弱，可以先消灭这些，注意亚修也会先从弱的下手，比赛时要利用好冲刺抢在他前面。另外失踪的小孩在东面的洞窟里，打倒里面的魔物将他救出后可获得称号和武器，不过得保证在比赛不输的情况下再去。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シルバ–メイル	购入	初始村庄
シルバ–ハンマ–	剧情	东面洞窟

称号

こどもの味方	救出小孩
逆の发想	打倒亚修（需游戏后期才能达成）

Quest57

リバ–スワ–ルド



这次的关卡也是镜之迷宫，不过和之前的左右对称不同，这里的主题是左右颠倒。在充满镜子的区域中，玩家的操作会左右调换，很容易踩到地雷，需要一段时间熟悉。另外由于画面也是反的，时间不好确认，当时间变红时就得及时补充了。中部的门需要打倒怪物获得钥匙才能打开，另外接近BOSS区域的下方有一个防具，别忘了回收。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
パワ–ふんどし	宝箱	BOSS区域前的下方场景

称号

イタイの大好き	连续踩上多次地雷
バランサ–	一次都没踩到地雷过关

Quest58

光の中で



来到了新大陆后，往北进发可触发此任务，这次面对的神之骑士会让场景充满光芒，遮蔽玩家的视线，只能凭记忆来前进。最初的村庄内可打听到暗之精灵的传说，穿过北面的流沙地带，在洞穴内找到了暗之精灵，对话后他会将力量借给勇者，利用黑暗的力量和可把神之骑士的能力抵消。最后去魔王城的途中要注意骷髅标记，踩到的话会掉到满是怪物的洞穴里。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ナイトランス	购入	中部村庄
パ–ムシ–ルド	购入	中部村庄

称号

暗の使い手	借助暗之精灵的帮助过关
アンダ–ワ–ルド	连续掉进地图右边骷髅标记的陷阱3次

Quest59

ビッグビッグビッグ

在之前登陆的港口往南走会发现一个酷似魔王城的东西，调查后知道原来他就是这次的神之骑士，面对体型如此庞大的对手，只能借助勇者城，不过去勇者城的路上被神之骑士的手下猛犸象挡住了，还需练一下级才能通过。任务开始后BOSS会在不停追着玩家跑，一旦碰到就会被打飞，得借助BOSS不能在森林行走的弱点，用地形来避开它来练级，等打倒挡路的猛犸象乘上勇者城后，BOSS的末日也就到了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てつげた	购入	右边村庄
スパイクキャッスル（勇者城装备）	购入	左边村庄
イビルブレイカ–	购入	左边村庄

称号

サッカ–ボ–ル	碰到BOSS多次
スピ–ド スタ–	一次都不被BOSS碰到过关

Quest60

战神

这关通往魔王城的道路有两条，一条是北面的水路，另一条是南面的陆路，无论走哪条，都需要消灭魔物来帮助当地的村民，这样才能开启道路和恢复村庄的职能。当然也可以两条都走一次，购买了较强的装备后挑战BOSS起来也轻松一点。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
コリュ−スヘルム	购入	东南面村庄
むしゃのよろい	购入	东北面村庄

称号

れいこくオヤビン	走陆路时只救下挡路的士兵
さすがだぜオヤビン	救下全部的士兵和鱼人

Quest61

バトルコロシアム

打倒了所有神之骑士后勇吉亚一行也来到了时之神殿，在这里虽然见到了时之女神，不过她却因为之前神之骑士扰乱了时间的流向而黑化，变成了时之黑女神，同时还派出七位手下来破坏这个世界。

这关的BOSS在斗技场内，需要通过预选赛和准决赛才能见到她。任务开始后在最初的村庄能打听到有小孩进了斗技场没回来的情报，接着在村庄周边稍微练一下级参加预选赛，胜利后才可使用女神像的时间回溯功能。准决赛的对手是亚修，推荐到东面洞窟的场景练级，胜利后30号侦查到了小孩被困在斗技场的左边入口的下层，但是无法从正面进入，只能出来后从左边的洞穴掉到内部。把小孩救回来后BOSS也作为最后的对手出现了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
カメカメイル	购入	北面村庄
ドリルランス	剧情	救出小孩后回去交差

称号

一本胜负	不回复时间并过关
解放者	救出小孩

Quest62

マネ−トラブル

旅途中勇吉亚帮助了一位拿着很重包袱的老婆婆，作为答谢老婆婆给了勇吉亚10000G，但谁料到其实老婆婆就是黑女神的手下，勇吉亚拿到的钱也是被诅咒的金币，身上的钱越多BOSS的能力就越强，只有先想办法把钱花光才能挑战BOSS。

把钱花光有两个方法，在最初的村庄可从村民那得知地图西北面有会员制的赌场，只要有暗号就能进入。第一个暗号可从右边的老者那获得；北面村庄的女性知道第二个暗号，不过得先去东面的村庄买面包给她才会告诉玩家；最后一个暗号在东面村庄商店里卖的最右边一个壶里，买下后在战斗中使用它，砸碎即可发现。利用暗号就可进入左上的赌场了，只要把钱全部换成代币就算花完，而且还能用代币兑换装备。第二个方法是在东面村庄买面包给东南面孤儿院的孩子吃，如果能让孤儿院的孩子和老师都吃上面包则还能获得一个称号，不过钱可能会不够，还需打怪挣一点钱。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
デスパイプ	兑换	左上赌场
あくまのつの	兑换	左上赌场

称号

しゅせんど	10000G一分钱不花过关（需游戏后期才能达成）
真のヒ−ロ−	给孤儿院的所有人都吃面包

Quest63

石化する世界

这关同伴因为BOSS的歌声都变成了石头。开始先穿过洞窟的来到东面的村庄，这里的魔女告诉勇吉亚只要他能找到清澈的水，便能制作出解除石化的药剂。清澈的水在南面村庄左边的湖里，拿回来给魔女后同伴的石化也得到了解除，并且用药剂还能用来救助地图上被石化的其他村民，从而恢复村庄的机能，不过要注意并不是所有石像都是村民，也有些是敌人。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かがやきのたて	购入	东面村庄
ドラゴンワンド	宝箱	东北面的洞穴
メタルプロテクタ−	购入	南面村庄

称号

魔女のぬけ道	露露菲在队伍的情况下穿过东面村庄左边的秘道取水
スト−ンヒ−ラ−	解除地图上所有石化的石像

Quest64

ジュエルフル

这关的场景内布满了水晶，需要破坏其中的蓝色水晶来打开新的通路和解救勇者城，用勇者城就能破坏更大的蓝水晶。还有要注意的是这关每倒数到15秒时，黑女神就会出现把时间强制变为5秒，所以实际能活动的时间只有20秒。对付黑女神的方法是先在南面的村庄获得陷阱的情报，然后到西南面洞窟内救助魔族并选对话的第一项获得“キレイな宝石”，最后回到南面村庄下方的陷阱处给黑女神下套，这样她就不能出来妨碍我们了。另外在BOSS战时要小心对方的技能，这招能的作用是使BOSS周围出现防护罩，碰到的话非常伤，得先用L+R控制住角色别冲得太前，等防护罩消失后再行击破。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
サイレントブ—ツ	购入	中部村庄
ムラマサ	宝箱	地图右上的巨大蓝水晶后面

称号

宝石クラッシャ—	敲碎全部蓝色水晶
黑女神样！	连续10次在15秒时被黑女神变成5秒

Quest65

ザ・デス

旅途中勇吉亚经过了一个刚被女神手下血洗的村庄，废墟里只有一个名为奥隆的少年（オロン）存活，剧情后再往北前进一段距离就能触发任务。这关的BOSS是死神，无论等级多高去挑战都会被秒杀，正确的打法是先回之前被毁的村庄和少年对话，之后去地图中间塔里找天使或恶魔帮忙。塔共有往上和往下两条路，往上是找天使签订契约，而下层则是和恶魔签订契约。往上层时天使会要求玩家将区域里的红色和蓝色的怪物数量变为一样，期间和天使对话可查询数量（选第一项可以重置数量），完成后就可在魔法阵上签订契约了。而往下层的话恶魔会让先玩家帮忙找回被偷的禁书ネクロノミコン，当时间在20秒以下时偷书的盗贼会随机出现在B2F，打倒他即可，之后同样是前往魔法阵签订契约。过关后回一开始的村庄可让女神使用时间回溯来复活村民，并且奥隆也正式加入队伍。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ネクロノミコン	剧情	下层盗贼掉落
にょいぼう	宝箱	塔内上层

称号

2ウェポン	同时获得塔内的两件武器
悪あがき	签订契约前多次挑战BOSS

Quest66

サ—キットヘブン

这关的对决是和黑女神的手下进行摩托车比赛，看谁先到达终点。比赛中要注意两点，一是不能踩到地雷，否则三次后摩托车就报废，只能用跑了，要修车得找起点附近的老者；二是赛道中有不少大炮，进入后可将自己发射到前方，可节省不少时间，不妨多多利用。比赛胜利后是剧情战斗，被打败的BOSS加入我方。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ネオンセ—バ—	宝箱	赛道中段撞BOSS弹回起点后利用附近的大炮到达
サ—クレット	剧情	用体力和第一个拐弯处附近的魔族少女交换
スト—ムシ—ルド	剧情	帮助赛道中段洞窟里的魔物

称号

ぶっちぎり	甩开BOSS一大截过关
寄り道	获得本关的三件装备

Quest67

ハメツのメロディ—

一开始去魔王城的路是被堵着的，需要和BOSS在有圆圈标志的地方进行音乐对决胜利后才能通过，对决的方法是控制角色挡住BOSS放出的音符，如果漏掉音符则会扣血，漏太多导致挑战失败还会扣钱和降等级，完成两次对决后就能开启通往魔王城的道路了。

另外这关还有第三次音乐对决，开启的条件是前两次对决在无失误的情况下过关，成功完成第三次对决可获得一把武器，无失误的话还能获得一个称号。注意挑战前记得去北面的村庄把时间加满，然后还剩25秒以上的时候开始挑战，这样才不会在完成音乐对决后导致时间不够。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ガイアスタッフ	购入	北面村庄
ドリ—ムブレイカ—	剧情	完成第三次音乐对决

称号

名コンダクタ—	第三次音乐对决中无失误过关
オンチ	音乐对决挑战失败的情况下过关

Quest68

ビッグヴィーナス

将所有女神的手下到打倒后，这次轮到黑女神亲自上阵了，她发动法术把村庄里的村民全部变成了女神像，并且还用金色巨像挡住通往勇者城的道路企图拖延时间。将村民复原的方法是给钱，这样才能打听情报和购买道具，恢复了西北面村庄中间的村民后可从他那得到高跷，接着利用高跷进入金色巨像的内部。

巨像内部依旧遍布了女神像，其中头顶金币的女神像可以花钱推动，从而打通道路，来到最上层的控制室打倒守卫方向舵的怪物就能移开金色巨像，最后利用魔法阵脱出后就可开勇者城和巨像对决了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ドラゴンランス	购入	西北面村庄
オーラスーツ	购入	西北面村庄
パワーフット（勇者城装备）	购入	东北面村庄
ゴールドラッシュ	宝箱	金色巨像内部最上层

称号

村人のヒーロー	把被变成女神像的村民全部复原
ゴールドラッシュ	获得ゴールドラッシュ

Quest69

遥か未来のさきに

关卡最初虽然30号的雷达感知到了破灭咒文的发动，但是却没发现魔王城的踪影，附近的几个村庄也是一片其乐融融的景象。当走访完上方的四个村庄，古发现了村民似乎忘记了一些东西，于是用歌声唤醒大家的记忆，接着再挨村和村民对话后，北面的树林里出现了一个诡异的洞穴。接近洞穴时一个小女孩出来挡住了去路，这时选第二项会发生战斗，小女孩也现出了原本魔物的姿态，接着打倒洞穴里的魔物众人终于发现了真相。原来和谐的景象都是黑女神召唤来的超未来魔王所制造的幻象，这里真正的面貌其实是魔物横行的焦土，现在终于可以正常练级并打倒魔王了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
アルティミットギア	购入	上方右数第二个村庄（解开幻象前）
きょじんのオノ	购入	上方右数第二个村庄（解开幻象后）

称号

乐园の常连	未解开幻象时买下村庄里“アルティメトギア”、“高价なやくそう”和“金のやくそう”
乐园のはしゃ	解开幻象后打倒另外四个洞窟内的食人植物

Quest70

勇者30亿 RAGNAROK

与黑女神的最终决战以看剧情为主，一开始黑女神会使用时间黑洞将勇吉亚传送到过去。第一个场景是尤夏和超大魔王决战的时间点，虽然离破灭咒文发动的时间很长但也不能大意，乱晃的话照样会导致Game Over，全灭地图上的魔物再过一会魔王城就会在右上角出现，进去发现原来亚修也跟了进来，他想借此机会干掉勇夏改变历史，击倒他后再等一会就会被传送到下一个场景。第二个场景是优西娅与帝国皇帝的决战的时间点，这时要抓紧时间练级与补给，因为过一会就会自动发生剧情与亚修战斗，胜利后被传送到最后的场景。第三个场景什么都不用干，等一会就会发生剧情，30号牺牲自己发动自爆，用自己体内的时间能量引发黑洞送勇者回原来的时代。最后在古的歌声下，女神终于恢复了正常，不过古在此战也因为力尽离大家而去……

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ドラゴンヘッド	宝箱	第一个场景战胜亚修后，地图左上会出现龙类敌人
トールハンマー	购入	第二个场景初始村庄内
おとこのたて	宝箱	第二个场景战胜亚修后赶紧进入下方传送点，接着来到版图顶部有个龙类敌人

称号

ドラゴンヘッダー	获得ドラゴンヘッド
汉	获得おとこのたて

第五章 REVOLUTION

Quest71

天につどう勇者

恢复清醒后的女神告诉勇吉亚，魔王的出现以及自己的黑化都是由被称为“命运”的神的意志所决定的，说毕就带着勇者城和勇吉亚飞向了天界找命运算账。

这章主角切换回了尤夏，任务内容是找回同伴以及解救勇者城，当然天界也不是畅通无阻的，每到15秒的时候就会有大天使出来阻挠玩家，需战胜才能继续。在路上的第一个洞窟里能碰到勇吉亚，他因为肚子饿了没有力气走路，在

旁边的村庄买了鱼竿再到东面的断桥处能钓到乌贼，将乌贼交给勇吉亚后他会加入并清除挡路的巨石。

继续往北走会遇到优西娅，这里需要帮她赶跑青蛙她才会加入，赶青蛙类似打地鼠游戏，方法是在青蛙从洞里出来后接近并按○键进行打击，优西娅加入后调查最接近对岸的塔的地方就能出现新的道路。

在最后的一个洞窟里众人碰到了初代的勇者（前作主角），也就是三人的先祖，原来女神用自己的力量把所有时代的勇者聚集到了一起，现在最强的勇者队伍已经完成，最后集合四位勇者的力量将勇者城解救出来后，其他的同伴也随即归队。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
デュエルグリ–ブ	剧情	在地图西北面的钓点掉到（有小BOSS战）
ブレイブブレイド	剧情	第二个洞窟
天使の日记	剧情	第二个洞窟

称号

咒いのくつ	获得デュエルグリ–ブ
スプレ–使い	在赶青蛙时使用カエル击退スプレ–（在西北面村庄购买）

Quest72
天から来るもの

从天界初始地点东面的漩涡可以进入本关。这关的目的是获得可以斩断命运的命运之剑，不过前进过程中尤夏一行遭到了天使的全力阻挠，不仅同伴纷纷牺牲，在最后的魔法阵处还得献上4位女性同伴才能通过，将最后的大天使击倒后，命运之剑也终于到手。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ディスティニ–ソ–ド	剧情	关卡最后

称号

やられずの勇者	一次都不被敌人打败过关
やられすぎの勇者	被敌人打败10次

Quest73
决着の时

从天界初始地点西北面的漩涡可以进入本关。原来亚修也来到了天界，为的就是和勇者一族做最后的了断。这次的对手不止有亚修，还有亚修的魔王城，得用勇者城来对付。首先依旧是收集情报，在初始村庄内得知东边的洞窟里有最强的勇者城装备，获得后可在情报来源的村民处更换，接着再用勇者城消灭一定的杂兵就可挑战魔王城了。



第二阶段是和亚修对决，胜利后魔剑也会从他手中掉落，还得把魔剑消灭才算过关。从东北面村庄的老者处得知西面的洞窟里有专门克邪恶之物的神水，接着于10秒以下时进入洞窟调查闪光处就可获得，最后在和魔剑的战斗中使用神水就能彻底将它消灭。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
クリスタルキャッスル（勇者城装备）	剧情	东边洞窟

称号

魔剑キラ–	把魔剑打落后，不用神水和和魔剑战斗10次
最强の城	入手クリスタルキャッスル

Quest74
ゴッドサ–クル

从天界初始地点东北面的漩涡可以进入本关。任务开始就可以挑战BOSS，不过现阶段BOSS很强，还得打分布在地图各处的石像以削弱他的能力。因为地图比较大加上路况复杂，这里讲讲两个能加快石像击破速度的方法，一是在初始村庄内买**エンジェルシェル**，用它能在相隔的白色区域处互相传送，能少绕很多路，不过只能用3次；二是在东面村庄购买了**ソルトニンジン**后带到西南面村庄的马厩处能入手独角兽，用独角兽赶路会轻松一点。打败BOSS后可获得职业“勇者”。

称号

恐るべき勇者	不打周围的石像，直接打BOSS
やりすぎ勇者	将周围的石像都消灭后再去打BOSS

Quest75

THE LEGEND OF HERO

从天界初始地点的北面的漩涡进入就是最终关了，这里需依次打倒超大魔王→帝国皇帝→自身的影子后才能跟命运对决，推荐等级为120级以上。另外在后段的洞窟里能入手一个ポ-タブル女神像，作用是时间到了后自动回复一次。

击败命运后，自此人类、神灵和魔物之间跨越千年的战争也终于迎来终结，最后女神利用命运的系统将死去的同伴复活，勇者们也回到各自的时代展开新的生活。

称号

レジエンド	过关
ポ-タブル勇者	获得道具ポ-タブル女神像



Quest76

勇者3ダッシュ

通关后在天界东南面出现的任务，相当于前作隐藏关卡“勇者3”的复刻版，关卡的限制时间只有3秒，对玩家的经验和操作都有一定的要求，得多练习几次才比较好过。还有由于敌人的能力很高，推荐默认等级到50级以上时再来挑战。另外本关装备3Dメガネ（任务37获得）的话可以在上、右、下三个村庄内购买到三个提升能力的道具，从而获得一个称号。

称号

スト-ンフリ-ク	装备3Dメガネ后买下关卡内三个村子里的道具
フジ山と穴	打败初始村子右上的凤凰和北面村子右边的大鸟

Quest77

ABYSS

当完成了任务76，用女神像进行传送时会多出一个“女神リゾ-ト入り口”选项，来到这里后女神会询问玩家是否执意要前进，多次选择第一项可触发任务正式开始挑战女神。作为最终的隐藏关，难度也是所有关卡中最高的，建议等级达到100左右时再来挑战。

挑战女神一次的费用为99999G，所以前期要做的就是挣钱，挣钱的方法有两种，一是帮初始村庄里的鱼人找回他的子女，买了村子里的钓竿后，到村庄东边的钓点可将鱼人的子女钓上来，方法和一般的钓鱼一样，三个点都钓了的话一次可以挣几千G。第二种是在上方的区域打工，打工点共有左中右三个，内容都是消灭魔物，难度从右至左递增，当然挣得的钱也是成正比。

挣够钱后就可以专心练级了，这时要注意的是魔物中混有非常厉害的勇者的影子，见到他直接逃跑就对了，最强装备加全勇者队伍的情况下大概在230以上就可以挑战女神了。打败了女神后勇者也发现了她不可告人的秘密，至于是什么秘密，就留给大家自己看吧。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
女神の书	购入	中部的村庄

称号

女神マニア	入手女神の书
A・B・Y・S・S	过关



玩后感 

游戏依旧保持了前作的风格，玩法精简但内容又厚道得让人抓狂，通关时间里几乎有一大半都花在了各种探索要素上，尤其是各种称号，不看提示还真是无从下手，好在这次称号收集增加了对应奖励，不至于辛苦半天收集回来只能用来看。

文 半夏

美编 咕噜







本作是Capcom旗下人气狩猎游戏“《怪物猎人》系列”的衍生作品。玩家作为主角“我的艾鲁”和个性丰富的艾鲁猫们一起生活在暖洋洋的艾鲁村中。作为“G级”加强版的本作添加更多G级内容，喜欢休闲游戏以及《怪物猎人》的铁杆粉丝们快来建设属于你们的艾鲁村吧。

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G

Capcom	ETC	2011年8月10日
日版	1～4人	3990日元
无对应周边		

系统详解

菜单说明

按键	说明
滑杆	移动
方向键	改变表情
L	开启/关闭村子的简易情报
R+滑杆	跑步
START	菜单
SELECT	暂停
□	送礼物/挖掘/采集
○	对话/查看/确认
×	做各种动作/取消

选项	说明
村内移动	可以选择地点快速移动
村の状况	查看当时村内全体状况
アイテム	查看拥有的道具，分为平凡的道具和重要的道具两项
村クエスト	查看接受中的村内任务
村の仲间たち	查看和村民的友好度
パンフレット	查看个人以及通信好友的村子手册
カルチャ–ショック	查看猫猫们收到的震惊记录
システム	调节音量等设定，结束游戏

画面解说

1.时钟：等同于前作的时间槽，游戏中艾鲁进行采集冒险等动作都会花费时间，时钟会慢慢前进，当时钟转了一圈一天就会结束，因此如果有什么必须做的事情，一定要在时钟转满一圈前完成哦。

2.简易菜单：按L键可调出村子的简易情报，由上至下分别是游戏进行日数（如果继承存档会累加）、今日采取运、当前PP、当前同伴数、G级艾鲁数和友好度总和。其中今日采取运是最重要的内容，采取运每天都会在1～5星间随机变动，星数越多时采集、耕种、采矿等活动获得稀有素材的几率越高；星数还会影响G级设施，如果星数过少而G级设施的等级不够的话就容易产生问题，导致当天无法使用。例如丸鸟牧场没有丸鸟来，小猪们心情不好不想采集等。当采取运达5星时还有一定几率从广场苹果树下得到重要道具“スキルアップの实”。

3.按键提示：接近村民时就会出现按键提示，而且根据角色不同按键的作用也不一样，一般是○为对话、△为开启角色的特殊菜单、□为赠送礼物、×统一为取消；接近采集点时会提示□为采集物品；接近地图交界处会提示○为转换地图；有些特殊任务会提示□为搬运、○为调查。



玩法说明

本作的玩法和前作基本相同，玩家作为主角艾鲁为了把村子建设得更加热闹而努力。想要村子更加热闹就需要在新开垦出来的土地上建设新设施并不断扩大设施以吸引对其感兴趣的猫猫，游戏中可以通过采集、耕种、钓鱼、捕虫等基本途径获基本素材，另外新建设的G级设施以及G级探险任务能够获得G级素材，各种素材可以在集会外记录系处选“ぽかぽかポイントショップ”换取PP点数。有了PP点数后，就可以在记录系处选“设施扩张ショップ”建造或升级各种村设施了。PP点数还可以召开宴会和泡温泉，以提升艾鲁们的好感度。

设施介绍

村基础设施





集会（ギルド）

包括了集会所外部和集会所内部两个部分，最初的集会是什么都没有的，要靠玩家完成各种任务收集相关艾鲁，集会的功能才会一点点开放。游戏进入G级后，**ユクモ**受付娘成为同伴后集会内添加G级探险任务。集会具体功能设施见后页表格。



相关猫猫	设施	作用
见习い受付娘	下位クエスト受付	可以接受下位探险任务
受付娘	上位クエスト受付	可以接受上位探险任务
イモ–ト	通信クエスト受付	可以接受通信探险任务
ユクモ受付娘	G级探检クエスト受付	G级猫村新加功能，可以接受G级探险任务
衣装系	着替え	将得到的服装交给它后可以更换服装，得到方法见下文
歌姬	BGM变更	将得到的乐谱交给它后可以更换背景音乐
建筑家	内装/外装もよう替え	改编集会内部以及外部装饰
料理长	キッチン	制作猫饭，具体见后文
ダル爆长	タル爆弹工房	交给它相应材料后可以制作炸弹
工艺家	アイテムショップ	可以用PP点数交换装饰道具
モガ	カルチャ–ショップ	可以用震惊点数改变村内流行
馆长	地下展示室	可以将重要物品交给馆长用于展示

厨房（キッチン）

和《MHP》的厨房一样，这里主要用来制作猫饭，猫饭是用来恢复猫猫疲劳度的。游戏中的每只猫猫都有疲劳度（おつかれ度）这项数值，由低到高分为蓝、绿、黄、橙、红五种，进行探险任务会使疲劳度增长，疲劳度越高时在探险中猫猫们的行动效率就越低，探险时给出提案的速度非常慢，不利于探险进行。只有不进行探险让猫猫休息一段时间或食用猫饭或者泡温泉疲劳度才能回复。刚开始可以做的猫饭只有一种，当特定料理人职业猫猫加入后才能做更多的猫饭。猫饭的效果可参考下表。

猫饭名	效果	所需猫猫
パッパラパスタ	疲劳度少量回复	料理长
ホクホク锅	疲劳度中回复	アニス
ガッツチャ–ハン	疲劳度大幅回复	クッキン
オツカレ–	疲劳度超大幅回复	シナモン
オッタマケ–キ	采取运变化	オレガノ
ドッキリゾット	采取运上升1星	スパイス

换装（着替え）

用□键和猫猫对话可以赠予礼物（带心型标志的素材），收到喜欢的礼物时猫猫的好感度会增加，好感度会影响到猫猫在进行冒险任务时的积极程度，好感度达到999就能获得这只猫猫的服装，G级内容中好感度达到3000会得到G级服装。得到的服装交给集会内的衣装系后就可以在它那里进行更换了。

文化商店（カルチャ–ショップ）

当艾鲁们第一次获得某些道具、第一次面对大型怪物、第一次听说自己不知道的事情时都会触发“文化震惊”（カルチャ–ショック），从而获得震惊点数，G级内容新增G级震惊，在收到G级勋章以及温泉开放等重大事件都会触发G级震惊，得到更多的震惊点数。震惊点数可以在集会内名为モガ的艾鲁所经营的文化商店处更换村子的流行趋势，流行趋势会影响村内猫猫们的行动，例如流行恋爱那么猫猫们就会集体进入恋爱模式，十分有趣。所有的震惊事件都可以在菜单中查看。



交易

当交易长加入后，就可以在集会外部找它使用交易功能了，交易的用途是拿艾鲁村的素材换外地的素材，这些素材一般都是艾鲁村没有的，而很多艾鲁的加入都需要这些素材，所以绝对不可以忽视交易哦。交易获得的素材根据交易地点而异，刚开始时交易的地点只有一个，只有特定的交易家猫猫加入后才会开启更多的地点，交易的道具和开启地点所需的艾鲁可参看下表。另外需要注意无论是哪里的交易，都得花费一天的时间，交易结果第二天才可以看到。G级内容中一个地方一次可以进行3回交易，能够更快速搜集素材。

交易地点	给出素材	获得素材	所需猫猫
南の森	ハリマグロ×2、铠玉×1	ツツミクルミ/マカマカダミア/プレミア–モンド/肉焼きセット（仅1次）	トレ–ド
虹香平原	のりこねバッタ×3、ドテカボチヤ×2、モンスタ–のフン×1	セサミント/トコナツメグ/オニキスペッパ–/锅のフタ（仅1次）	アキンド
アカツジ火山	カクサンデメキン×1、圆盘石×1、サツマノイモ×2	热带イチゴ/ペタリンゴ/トロピ–チ/ポッケ村の看板（仅1次）	ソル
トロピ海岸	オオナナホシ×1、ポポミルク×3、白いたまご×3	ジュ–シ–ホタテ/こぼれアワビ/アッサリアサリ/回复药のビン（仅1次）	ネロ
花园桃源乡	雷光虫×1、アオキノコ×2、特产キノコ×1	マネアネモネ/シマリリス/ドスビスカス/金のたまご（仅1次）	アリア



农田

主要用来获得各种野菜系的素材，采集野菜得先在农园长处用“田の肥料”换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次，一开始农田很小，提升等级后会扩大获得的野菜种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，农田会从最大开始。

设施等级 / 素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
なぞの草	○	○	○	○	○
サツマノイモ	○	○	○	○	○
シモフリトマト	×	○	○	○	○
デンデンダイコン	○	○	○	○	○
ドテカボチャ	×	×	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○
ナナハクサイ	○	○	○	○	○
レアガ–リック	×	×	○	○	○
激辛ニンジン	×	×	○	○	○
キングトリュフ	×	×	×	×	○
荷车の车轮（仅1次）	○	○	○	○	○
牧畜の饲料	○	○	○	○	○



渔场

主要用途就是钓鱼，以获得各种鱼类素材，钓鱼得先在渔场长换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次，渔场升级后出现的鱼种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，渔场会直接从最高级开始。

设施等级 / 素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
はじけイワシ	○	×	○	×	○
キレアジ	○	○	×	○	○
オンプウオ	×	○	○	○	○
ハリマグロ	×	○	○	○	○
カクサンデメキン	×	×	○	○	○
ハレツアロワナ	×	○	○	○	○
黄金鱼	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	×	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○
采掘の油	○	○	○	○	○
落し物の伞（仅1次）	○	○	○	○	○



牧场

可以用来收集畜牧素材，用一个“牧畜の饲料”换取10次采集次数。和农田与渔场不同，牧场升级只是增加面积，畜牧的动物还是得玩家自己在探险任务中捕获的，除了一开始的コポポ外，还可以在上位任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中捕获ヒナ，之后就可以采集到鸡蛋（たまご）类的素材了。直接从G级开始游戏时，牧场会直接从最大开始。

设施等级 / 素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
ポポミルク	○	○	○	○	○
ポポポミルク	○	○	○	○	○
ポポの枝毛	○	○	○	○	○
白いたまご	×	×	○	○	○
まんまるたまご	×	×	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○

采掘场



可以采集矿石类素材，用1个“采掘の油”可以换取10次采掘次数。采掘场升级后获得的矿石种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，采掘场会直接从最大开始。

设施等级 / 素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
石ころ	○	○	○	○	○
铁矿石	○	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○
铠玉	×	○	○	○	○
上铠玉	×	×	○	○	○
虹色矿石	×	×	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	×	×	○
にゃんにゃん棒G（仅1次）	○	○	○	○	○
田の肥料	○	○	○	○	○



捕虫场（虫捕り场）



可以采集昆虫系素材，用1个“虫捕りのミツ”可以换取10次捕虫机会。捕虫场升级后获得的昆虫种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，捕虫场会直接从最高级开始。

设施等级 / 素材名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
虫のぬけがら	○	○	○	○	○
カクバッタ	○	○	○	○	○
のりこねバッタ	○	○	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○
オオナナホシ	×	○	○	○	○
ツチハチノコ	×	○	○	○	○
雷光虫	×	×	○	○	○
ドスヘラクレス	×	×	○	○	○
不死虫（采取运1星时）	○	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	×	×	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○



长屋

长屋是猫猫们休息的场所，很多交换的艾鲁，以及非生产系猫猫平常都会呆在这里，长屋旁边的猫婆婆可以用素材作为代价，让她介绍新的猫猫到村里来。一开始长屋很小，升级后房间的数量增加，猫婆婆才可以介绍更多的艾鲁来村子。直接从G级开始游戏时，长屋会从最大开始。G级内容中毛婆婆会介绍更多个性艾鲁来村子，多准备各种素材吧。

祭坛



完成相应任务广场上会树立祭坛，设立祭坛后一天的时间会延长，并且可以在マツリ处花费PP来举办宴席，宴席可以提升参与者的好感度，每天的参加者都是随机的。在前作达成通关条件会追加全员可以参加的花火大会，选择此项后可以看到前作的结局。要注意的是一旦举办宴席一天就会强制结束，所以举办前得保证一日的工作都做完了。祭坛升级后举办规模也会加大，可提升更多的好感度。直接从G级开始游戏时，祭坛从最高级开始。

小猪公园（プーギーパーク）



完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”后就会开放，用于安置村里的小猪，并且可以在园长处参加小猪竞速以赢取各种素材。另外当占卜师成同伴后，还可以在她这里占卜运势。直接从G级开始游戏时，小猪乐园会直接开放。直接从G级开始游戏时，小猪乐园会直接开放，G级内容新加了更加个性的的小猪供玩家收集。

全小猪获得方法&特长

名称	方法	特长
ベビ–	完成村民任务“プ–ギ–を连れてきて”	表演
シマシマ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	最高速、耐力
ウ–リ–	小猪公园开放后在农田里遇到	耐力、冲撞
モッフン	小猪公园开放后在牧场里遇到	耐力、冲撞
モ–モ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	最高速
コロナ–	小猪公园开放后在捕虫场里遇到	耐力、表演
プラック	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	反应、冲撞
エンジ–	小猪公园开放后在长屋3F遇到	表演
メ–メイ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	反应
ケロケロ	小猪公园开放后在广场的河边遇到	跳跃、表演
サッタン	小猪公园开放后在集会地下展览室里遇到	最高速、反应
プ–ファン	完成村民任务“ライバル现る！？”	耐力、冲撞
レックス	小猪农田升级到5级之后在牧场遇到	高速
タルル	完成任务“ニャン次郎走る”后	各项都很平衡

饲料名	效果
气になる实	耐力加强
イソイソの实	冲刺性能加强
ドッカンの实	冲撞性能加强
ぽかぽかの实	随机两项能力提升
黄金ミツの实	各能力提升

道具	效果
红色蘑菇	冲刺一段距离
白色蘑菇	以无敌状态冲刺一段距离
红色炸弹	攻击第一名的对手
绿色炸弹	攻击自己正前方直线上的对手
蓝色炸弹	攻击自己前方的对手

奖品一览

名次	道具
第一名	钓りのエサ/田の肥料/采掘の油/イソイソの实/ドッカンの实/气になる实/ポカポカの实/黄金ミツの实/火龙の逆鳞（仅1次）/牧畜の饲料/虫捕りのミツ/ピュアクリスタル/マボロシチョウ/モ–レツマタタビ
第二名	シモフリトマト
第三名	サツマノイモ

G级村设施



猫地藏广场（ネコ地藏广场）

进入G级内容触发长老炸弹之后猫地藏广场就会开放，G级新设施都从这里开始。巨大的猫地藏挡住了通向温泉的道路，村子内凑齐100只猫猫后可以移动猫地藏。另外这里还可以种植通信椰树，和朋友进行通信后可以在花坛按△进行种植和观看，随着通信次数的增加椰树也会成长。



海洋风情食堂（シーサイドキッチン）

在完成“オシャレな海岸食堂”任务后开放，在这里只要有スキルアップの実就可以请アニス制作料理让指定艾鲁品尝，品尝料理的艾鲁们职业技能会有所增长，增长满1星的艾鲁可以转换职业，想要自由艾鲁们（フリ−アイル−）拥有自己的职业就要多请它们吃饭啦。增长满2星后可以授予G级勋章，成为G级艾鲁，关于G级艾鲁将在后文介绍。另外所有职业艾鲁的个数都是固定的，例如如果有自由

艾鲁转职成音乐家，原来音乐家中职业技能最低的艾鲁就会成为自由艾鲁，G级职业的艾鲁和原职业分属两个类别，也就是如果有饲育家艾鲁转变成G级饲育家，再由自由艾鲁转变成饲育家就不会发生顶替事件。一级海洋风情食堂只能提升菜园、饲育、料理、捕虫、钓鱼、探险、交易技能。完成任务“ステキな海岸食堂”升级到第二级后可提升技能增加投掷、猎人、音乐三项。





山菜爷爷

曾在“《怪物猎人》系列”中出现的山菜爷爷也会在本作登场，最初会出现在渔场，海洋风情食堂开放之后就会出现在这里，他将帮助艾鲁们交换道具，解决艾鲁们某些道具不足的烦恼。



需要道具	交换道具
キレアジ×5	虫捕りのミツ×8
虫捕りのミツ×5	牧畜の飼料×8
釣りのエサ×5	虫取りのミ×8
牧畜の飼料×5	采掘の油×8
采掘の油	マタタビグレ-ト
アオキノコ×5	极上ドングリ×8
石ころ×5	虫捕りのミツ×8
アオキノコ×5	采掘の油×9
釣りのエサ×5	スキルアップの実×8
田の肥料×5	虫捕りのミツ×8
マヒダケ	采掘の油×8
燃えないゴミ	マタタビグレ-ト×8
空きビン	牧畜の飼料×8
釣りのエサ×5	マタタビグレ-ト×8
石ころ×5	采掘の油×8
空きビン×5	釣りのエサ×8



远洋竹排（远洋いかだ）

完成任务“リ-ルのいかだ作り”后开启，可以出海进行远洋垂钓的竹排，会受“今日运势”的影响有一定几率无法使用，有G级鱼师艾鲁在的话可以在每天结束自动采集，同时提高采集效率。升级之后得到稀有素材的几率增加不能捕鱼的几率减少，和渔场一样须先换取钓鱼次数，一个“釣りのエサ”可以钓20次。

扩张等级	消费pp点数	可入手道具	扩张条件
LV1	–	スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼	任务“リ-ルのいかだ作り”完成后
LV2	13000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ	任务“いかだを大きくするニャ”完成后
LV3	16000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ	–
LV4	20000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ-	任务“飞んだ帆はどこへやら”
LV5	29000PP	ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ-	温泉建设后
MAX	33000PP	スキルアップの实、采掘の油、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ-	任务“いかだを作るニャ”完成后

小猪农田（プーギー田）

完成任务“ピンク色の田”后开启，靠小猪敏锐的嗅觉采集蔬菜系素材的农场，会受“今日运势”的影响有一定几率小猪心情不好采不到优秀素材，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采取的几率减少，有G级菜园家艾鲁的话每天可以自动采集。和农田一样须先换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次，采取1次会出现3个作物，消耗3次采取的次数。

扩张等级	消费pp点数	可入手道具	扩张条件
LV1	–	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガーリック	任务“ピンク色の田”完成后
LV2	9000PP	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、レアガーリック、マタタビグレート	–
LV3	12500PP	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガーリック、なぞの草	任务“田をキレイにするニャ”完成后
LV4	18000PP	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガーリック、ペピポパンプキン、スキルアップの実	任务“野菜を作りたいのニャ”完成后
LV5	25500PP	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガーリック、スキルアップの実、ペピポパンプキン、マタタビグレート	温泉建设后
MAX	34500PP	牧畜の飼料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、ペピポパンプキン、なぞの草、レアガーリック、スキルアップの実、ゴッドトリュフ	任务“灰农法なのニャ”完成后

捕虫树（虫捕りの木）

完成任务“ツバキがんばる”后开启，用巨大的锤子敲击树干使昆虫掉落的捕虫树，会受“今日运势”的影响有一定几率无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采集的几率减少，有G级捕虫师艾鲁的话一天结束可以自动采集。和捕虫场一样须先换取收获次数，一个“虫捕りのミツ”可以收获20次，采取1次会出现3个昆虫，消耗3次采取的次数。

扩张等级	消费pp点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、虫のぬけがら、オオナナホシ、雷光虫	任务“ツバキがんばる”完成后
LV2	10500PP	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、雷光虫、マタタビグレート、ハナスズムシ	任务“健气なツバキちゃん”完成后
LV3	14500PP	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、虫のぬけがら、マボロシチョウ	–
LV4	23000PP	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ	–
LV5	31000PP	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ、オオナナホシ、雷光虫	任务“ぽかぽかしたいのニャ”完成后、温泉建设后
MAX	36000PP	スキルアップの実、ツチハチノコ、ネジヤンマ、釣りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ、雷光虫、ハナスズムシ	任务“ツバキの母心”完成后

桶炸弹采掘场（タル爆弹采掘场）

完成任务“崖の上のルナ”后开启，用桶炸弹轰炸矿坑得到矿石系素材的挖掘场，会受“今日运势”的影响有一定几率火药受潮而无法采集到好的素材，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采集的几率减少，有G级探险家艾鲁的话一天结束可以自动采集。和采掘场一样须先换取收获次数，一个“采掘の油”可以收获20次，采取1次会出现5个矿石，消耗5次采取的次数。

扩张等级	消费pp点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	田の肥料、石ころ、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、スキルアップの实	任务“崖の上のルナ”完成后
LV2	12500PP	田の肥料、石ころ、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	任务“火药の量にご用心”完成后
LV3	15000PP	田の肥料、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	–
LV4	21500PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	任务“续・火药の量にご用心”完成后
LV5	30000PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	温泉建设后
MAX	35000PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル、大黄金の块	任务“续续・火药の量にご用心！”完成后

丸鸟牧场（ガーグァ牧场）

完成任务“とべない鸟”后开启，能够吸引丸鸟采集丸鸟素材的牧场，会受“今日运势”的影响，有一定几率不能吸引玩鸟来而无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采集的几率减少，有G级饲育家艾鲁的话一天结束可以自动采集。和牧场一样须先换取收获次数，一个“牧畜の饲料”可以收获20次。



扩张等级	消费PP点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ	任务“とべない鸟”完成后
LV2	10000PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ	–
LV3	13000PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽	任务“人形、运んでニャ”完成后
LV4	17500PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽	–
LV5	24500PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽、スキルアップの实	任务“续・人形、运んでニャ”后、温泉建设后
MAX	42500PP	ガーグァのフン、ガーグァの毛玉、ガーグァの羽毛、虫捕りのミツ、ガーグァの青色羽、スキルアップの实	任务“续续・人形、运んでニャ”完成后

温泉

在集齐100只艾鲁之后第二天来到猫地藏广场，会触发大家一起挪动猫地藏的剧情，之后完成任务“**ココわれ掘れ、温泉！**”就会开启温泉。温泉相当于祭坛的升级版，可以增加艾鲁们的好感度以及恢复疲劳度，温泉一次可以招待16只猫猫也需要消耗PP点数，要注意和祭坛一样如果选择泡温泉一天就会强制结束，所以泡温泉之前要先把一天的工作都做完哦。





G级勋章

在前文海洋风情食堂中已经介绍过艾鲁们如何提升职业技能转换成G级艾鲁，这里不再赘述。想要将普通艾鲁转变成G级艾鲁还需要重要道具G级勋章。G级勋章可以用道具交换、完成任务、特殊事件等等多种手段获得，得到G级勋章且有职业技能2星以上的艾鲁存在时，就可以在广场**ネコ－ト**处选择进行G级勋章授予仪式。仪式完成后第二天艾鲁们就会带着勋章出门成为真正的G级艾鲁，至于它们和普通艾鲁有何不同，将在右侧职业部分介绍。下面列出G级勋章的几种入手方法。

G级勋章入手方法	枚数
海洋风情餐厅完成	1
完成部分G级任务（击败大型怪物）后的祝贺会上	1
村内设施全部完成	3
村民数量增加（不只一次）	1
村民超过90人	2
村民超过100人	1
展示品全部集齐	2
温泉开放	1
和居民友好度突破1w	5
G级设施使用到一定次数（不只一次）	1
PP点数超过500000点	1
完成ニャン次郎任务（不只一次）	1
村内设施全部升到MAX级	5
通信名片收集超过一定数量	1





可交换勋章素材	枚数
ペピポパンプキン×28	1
ゴッドトリュフ×4	1
大黄金鱼×23	1
ニジイロブスタ－×8	1
ガ－グアの羽毛×45	1
ガ－グアの青色羽×6	1
ベアライト石×17	1
黄金石**の**块×5	1
ハナスズムシ×18	1
マレコガネ×8	1



村民任务



和前作一样，本作中和头上有黄色省略号标志的猫猫对话有时可以接到任务，没有接到任务的话有可能是特殊剧情，揭露猫猫们之间复杂又可爱的关系或者是好感度高的时候送礼给主角。游戏中任务大致可以分为设施升级类、新伙伴加入类以及其他类。设施升级类需先到记录系那里用PP点数把各设施升到对应等级后才会出现，新伙伴加入类只要完成就会有新的艾鲁猫加入，其他类包括各种有趣事件。

序

委托人：村长　所在地：广场

任务内容：搬运炸弹

说明

找长老对话，选择第三个选项使村子变得更大，长老要求主人公搬炸弹过来清除障碍，记得先四处采集之后再把苹果树旁的炸弹搬过来，这一天就结束了。第二天用长老炸弹开拓了新道路，情报人和管理人邀请主角游览新地图，期间问题每个都选择第一项，转一圈之后，在猫地藏广场遇到了结云村来的受付MM，问题选择第一项，回到村子便可以开始艾鲁们的G级冒险开始了。



タル忘れられる

委托人：馆长　所在地：广场

任务内容：搬运馆长会展览室

说明

参加祭典的馆长被众人遗忘在广场上了，按■搬起馆长运回地下展览室，得到タルのフタ。

交易家がんばり中

委托人：交易长　所在地：集会外

任务内容：找回交易家猫猫

说明

交易猫旷工，交易长很生气，后果很严重。在猫地藏广场和交易艾鲁们对话，选择任何一个选项都可以，再回去和交易长报告，任务完成得到マタタビグレート。但是交易艾鲁们由于太害怕一整天都无法进行交易。

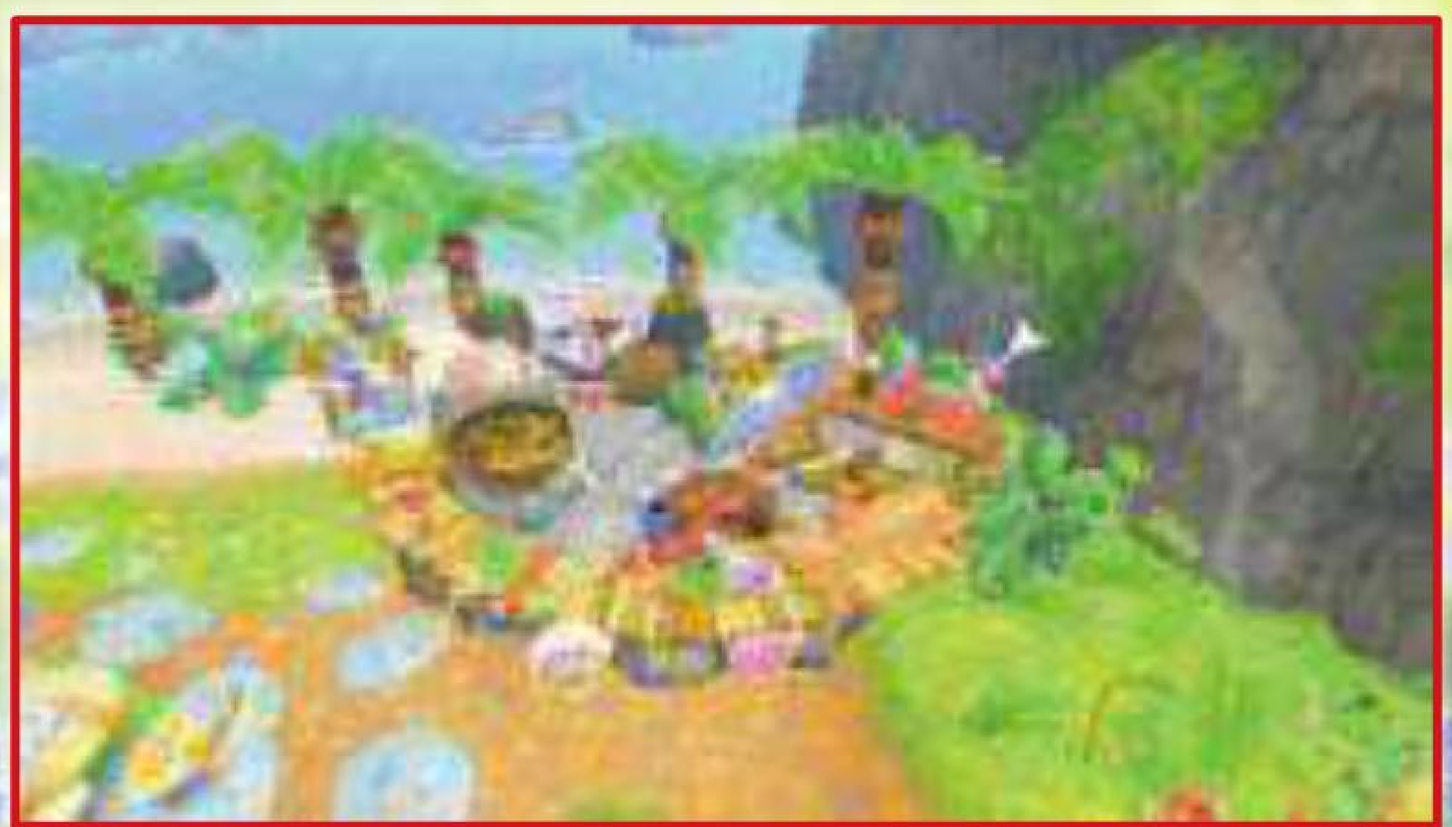
オシャレな海岸食

委托人：アニス　所在地：新キッチン预定地

任务内容：为新厨房寻找装饰品

说明

接到任务后和集会内モガに进行对话，再和集会内工艺家进行对话，搜集10个铁矿石给工艺家就能得到道具，拿回给アニス任务结束，在完成リール任务后海洋风情食堂可以建设好。



リールのいかだ作り

委托人：リール　所在地：新キッチン预定地

任务内容：鼓励リール出海远航

说明　对话鼓励他，不管选哪个第一天都会沉船，第二天再点他选择"ロープ结びが弱い"，可以开设远洋设施并得到スキルアップの实×3。

フェンの决意

委托人：フエン　所在地：新田预定地

任务内容：整洁的环境

说明　フェン为了给大家一个整洁的环境，而动员大家收集垃圾，给它10个もえないゴミ后任务结束，得到マタタビグレート。

ハンター、思いにふける

委托人：ハンター　所在地：新虫捕り场预定地

任务内容：帮ハンター磨练自己

说明　ハンター磨练自己，需要30个石ころ（用来练习握力）交给它会得到スキルアップの实。

どうぶつだいすき

委托人：饲育系　所在地：牧场

任务内容：开设可爱的小猪农田

说明　饲育系猫猫们很喜欢小猪，想要开设小猪农田这就需要园长帮忙，来到小猪乐园和园长对话，再回到牧场，听到园长在长篇大论，由于实在太长小猪农场没有开放成功。

いかだを大きくするニャ

委托人：リール　所在地：シ－サイドキッチン

任务内容：帮助リール出海

说明　远洋竹筏扩张到第二阶段时可以接到，连续按○键，推动竹筏进入海洋，完成之后开启竹筏第二阶段。



ピンク色の田

委托人：ピンク　所在地：新田预定地

任务内容：装饰新田

说明　接到人物后来到小猪乐园堆放饲料的地方能看到花苗，采集之后拿给ピンク，第二天和它对话可以开启小猪农田并得到ペピポパンプキン、田の肥料×10。

ツバキがんばる

委托人：ツバキ　所在地：新虫捕り场预定地

任务内容：帮助ツバキ种植植物

说明　在完成"ハンター、思いにふける"任务后，ツバキ求主角帮它种树，给它10个农田肥料后可以看到植物长出了芽，第二天再来发现植物长相很奇怪，ツバキ也在植物作用下睡着了。第三天再来发现他差点被植物吞掉，救他出来后奇怪的植物成长为捕虫树，以后可以来此捕虫了，并得到10个虫捕りのミツ。



ファン100匹できるかな

委托人：キラ　所在地：新牧场预定地

任务内容：为了招收新猫猫制作漂流瓶

说明　给キラ10个空きビン用于制作漂流瓶以招收更多猫猫，任务完成后得到スキルアップの实。

崖の上のルナ

委托人：ルナ　所在地：新牧场预定地

任务内容：建设桶炸弹采掘场

说明　ルナ认为悬崖上有新的矿石，找集会外的交易长要结实的绳子，再拿给ルナ，第二天和他对话发现需要ブーメラン或ギアノスの牙（只给前者会失败，后者才会成功），给它之后再爬上山顶就能开放桶炸弹采掘场，并得到采掘の油十个。

とべない鸟

委托人：ヒナ　所在地：新牧场预定地

委托内容：建立丸鸟牧场

说明　ヒナ发现丸鸟是很胆小孤独的动物，因此萌生了想要建造丸鸟牧场的想法，需要丸鸟羽毛来吸引丸鸟，给它之后丸鸟牧场建好，第二天再来就能看到丸鸟了并得到牧畜の饲料十个。

ニャン术かくれんぼ

委托人：ツバキ　所在地：ガーグァ牧场

任务内容：帮助ツバキ成为ウルシ的徒弟

说明　选项随便选择哪个都可以，说服忍者ウルシ之后他留下提示，按照提示把ツバキ搬运到长屋4F最左侧就可以完成任务了。

ウルシを追って

委托人：スイセン　所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：帮助スイセン找人

说明　スイセン从遥远的东方而来寻找ウルシ，她问的问题选择第一项可以接到任务，然后把她搬运到猫地藏广场ウルシ处就可以完成任务，水仙成为同伴。

健气なツバキちゃん

委托人：ツバキ　所在地：虫捕りの木

任务内容：拯救捕虫树

说明　捕虫树枯黄快要干死了，ツバキ求主角帮忙拯救，来到广场通向小猪乐园的荷叶上打水，再拿回去浇树，任务完成捕虫树进化到二级。

ルナ再び

委托人：长老　所在地：营地外

任务内容：寻找长老手杖

说明　早上起床长老说手杖被偷请主角寻找，在广场询问シーフー，他告诉主角ルナ会藏匿的三个地点，1.丸鸟牧场的树里。2.小猪农场的栅栏中。3.海洋风情食堂岩石的阴影里。三个地方都找过之后得到长老的手杖，还给长老后任务结束，シーフー成为伙伴。

ステキな海岸食堂

委托人：アニス　所在地：シ-サイドキッチン

任务内容：升级海洋风情食堂

说明　和アニス对话，接到任务后去和小猪乐园的占卜师对话，然后去找集会内的工艺家，给它マボロシチョウ和ピュアクリスタル后会得到装饰道具，那回给アニス任务完成，第二天海洋风情食堂会进化到第二级。

エアの落し物

委托人：エア　所在地：ガーグァ牧场

任务内容：寻找它的项链

说明　和哥哥一起来旅行的エア弄丢了自己的项链，接下任务后在丸鸟牧场会有发光的地方，找到项链拿给它，它会让主角找它的哥哥拿报酬。第二天和エア对话任务结束，エア成为伙伴。

人形、运んでニャ

委托人：ヒナ　所在地：ガーグァ牧场

任务内容：升级丸鸟牧场

说明　要升级丸鸟牧场需要在牧场内装饰玩偶，帮ヒナ把丸鸟牧场里的玩偶搬过来给它就可以完成任务，丸鸟牧场升级到第三级。

火药の量にご用心

委托人：ルナ　所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：升级桶炸弹挖掘场

说明　为了升级桶炸弹挖掘场需要配合音乐调配火药，仔细听エピカ弹奏的曲子，在结束的一瞬间按○键停止就可以，完成之后桶炸弹挖掘场升到第二级。



田をキレイにするニャ

委托人：ピンク　所在地：プーギー田

任务内容：升级小猪农田

说明 小猪农田被小怪物弄脏了，帮助ピンク收拾农场地上的垃圾，垃圾收完之后得知升级农场需要上等的灰，将垃圾拿到广场火堆燃烧得到上等的灰，再回到小猪农田就可以完成任务，小猪农田升到第三级。

はらぺこトマト

委托人：ランチ　所在地：渔场沙滩

任务内容：给肚子饿的トマト找吃的

说明 ランチ的朋友トマト来到村子，吃了很多蔬菜还是吃不饱，ランチ先后拜托主角带来50个キレアジ、30个白いたまご、10个ハチミツ都给它之后任务完成，トマト成为伙伴。

ココわれ掘れ、温泉！

委托人：ユクモ受付娘　所在地：温泉

任务内容：挖掘温泉

说明 集齐100只猫猫拉开猫地藏后，来到新地图，受付MM要求主角帮忙挖掘，在挖掘了三个地方后，地下喷出水，第二天再来这里温泉就会开放，任务完成番台成为伙伴。

野菜を作りたいのニャ

委托人：ピンク　所在地：プーギー田

任务内容：升级小猪农田

说明 ピンク觉得农场怪怪的需要“上质な灰グレード”给农场施肥，去问农场长得知高级灰需要一条大黄金鱼一个ガーグアの青色羽在广场燃烧得到，照它的配方燃烧之后把上质な灰グレード拿给ピンク，任务完成小猪农田升到第四级。

续·火药の量にご用心

委托人：ルナ　所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：升级桶炸弹挖掘场

说明 为了继续升级桶炸弹挖掘场需要主角帮忙，三个选项随便选择之后来到集会内找到爆弹长，对话后回到桶炸弹挖掘场，像之前一样玩迷你游戏，在音乐结束的一瞬间按○键停止，完成任务后桶炸弹挖掘场升到第四级。



ニャン次郎とネコート

委托人：ニャン次郎　所在地：广场

任务内容：帮助ニャン次郎寻找素材

说明 快递员ニャン次郎来到村子，求主角帮忙寻找素材マレコガネ5个，这个东西需要捕虫树达到6级捕才能采到，给他之后完成任务。

续·番台さんと工艺家

委托人：工艺家　所在地：猫地藏广场

委托内容：帮工艺家找制作素材

说明 工艺家又有灵感创作不过需要大雷光虫エキス，开放G级探险任务“特殊な雷光虫”完成之后把得到的大雷光虫エキス拿给工艺家。任务完成，猫地藏成为温泉指示标。



飞んだ帆はどこへやら

委托人：リール　所在地：シーサイドキッチン
委托内容：升级远洋竹排

说明　リール不知道帆哪里去了很苦恼，先去桶炸弹采掘场找トレニャー得到竹排的帆，还给リール后对着竹排按○键狂打推竹排下水后任务完成，远洋竹排升到第四级。



ぽかぽかしたいのニャ

ツバキ　所在地：虫捕りの木
任务内容：升级捕虫树

说明　捕虫树没有营养，ツバキ求主角帮忙拯救，回答温泉后，来到温泉帮它打水拿回去后任务结束，捕虫树升到第五级。

续·人形、运んでニャ

委托人：ヒナ　所在地：ガーグア牧场
任务内容：升级丸鸟牧场

说明　要升级丸鸟牧场到第五级需要在牧场内装饰两个丸鸟木偶，给ヒナ两个ガーグアの青色羽、五个丸鸟の羽、2个ジューシーホタテ之后再帮她把丸鸟摆在指定位置，完成任务后丸鸟牧场升到第五级。

灰农法なのニャ

委托人：ピンク　所在地：プーギー田
任务内容：升级小猪农田

说明　农田生病了，ピンク需要主角帮忙询问农场长如何治疗，和农田的农场长对话之后再和集会外交易长对话，肥料需要黄金石の块交换，黄金石の块在桶炸弹挖掘长升级到MAX时可以挖到，交给它之后得到上质な灰ミラクル，交给ピンク，任务完成小猪农田升到MAX。

ツバキの母心

委托人：ツバキ　所在地：虫捕りの木
任务内容：升级捕虫树

说明　捕虫树想要和要喝好喝的水，ツバキ委托主角寻找，来到牧场和ミルク对话选第二项得到ポポの极上ミルク，拿给ツバキ浇灌捕虫树后，捕虫树肚子痛需要药物，到长屋二楼和アロマ对话得到药拿回去后任务完成，捕虫树升级到MAX。

续续·人形、运んでニャ

委托人：ヒナ　所在地：ガーグア牧场
任务内容：升级丸鸟牧场

说明　将丸鸟木偶搬到通向猫地藏广场的路口处放下，就可以完成任务，丸鸟牧场升级到MAX。

续续·火药の量にご用心

委托人：ルナ　所在地：タル爆弹采掘场
任务内容：升级桶炸弹采掘场

说明　和ルナ对话选择第一项，来到集会内和爆弹长对话给它ハレツアロワナ、ニトロダケ、なぞの草各三个，回到ルナ完成迷你游戏后任务完成，桶炸弹采掘场升到MAX。

どこでもお届けしやす

委托人：ニャン次郎　所在地：广场
任务内容：限时快递

说明　ニャン次郎委托主角送限时快递，分别送货物给在采掘场的挖掘长、集会内的料理长、小猪乐园的占卜师，不能使用快速移动。以最快的速度完成后和ニャン次郎报告，任务完成。

マナーを守るニャ

委托人：番台　所在地：温泉
任务内容：平息纷争

说明　番台请主角帮忙平息温泉内的争吵，原来艾鲁们在温泉内争论哪只小猪更可爱，选择第一项大家一样可爱，平息纷争，找番台汇报任务完成。

いかだを作るニヤ

委托人：リール　所在地：シーサイドキッチン

委托内容：升级远洋竹排

说明　リール请主角帮忙找ネンチャク草10个、のりこねバッタ20个用于制作竹排，制作完成后选择第三项胶水还没有干，等一段时间胶水干了之后连续按○键推竹排下水，任务完成，远洋竹排升到MAX。



ドデッカブ大量生产ニヤ

委托人：ニャン次郎　所在地：广场

委托内容：收集ドデッカブ

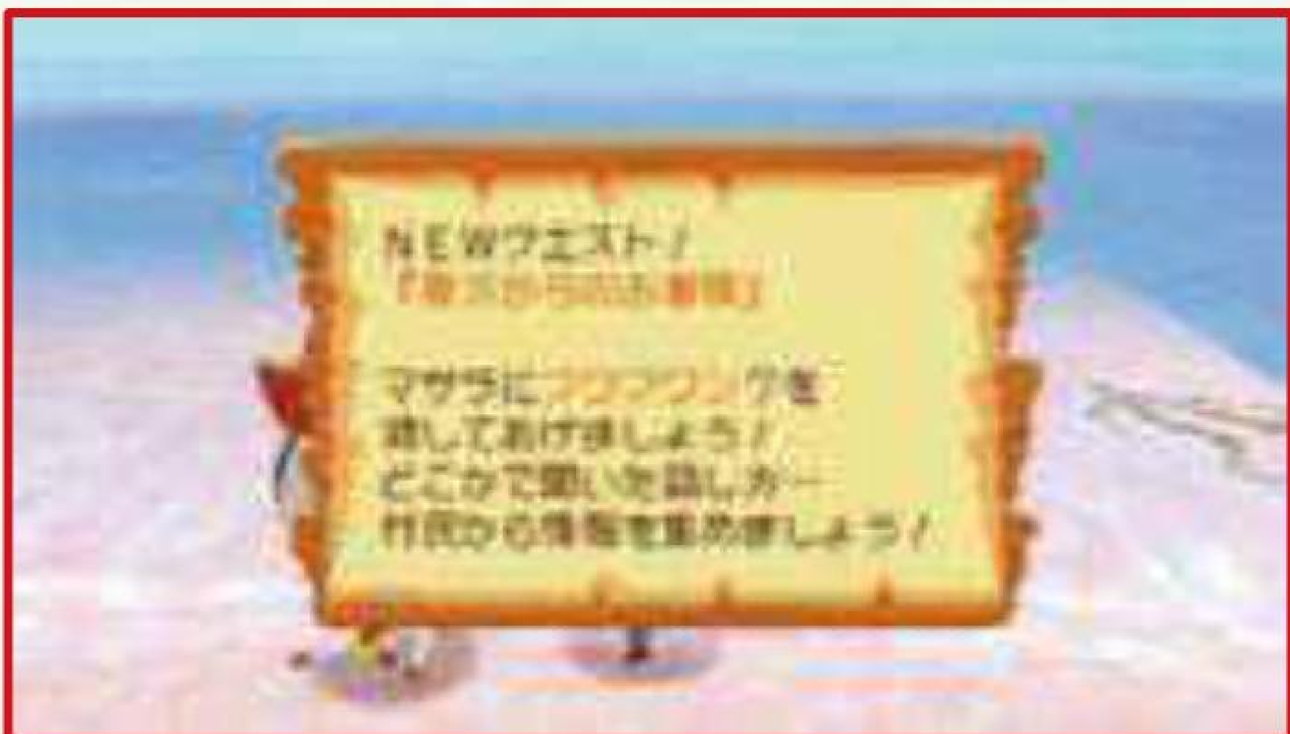
说明　ニャン次郎需要150个ドデッカブ，在农田以及小猪农田都可以收集到，拿给它之后任务完成ゲリヨ成为伙伴。

东方からのお客样

委托人：マサラ　所在地：沙滩

委托内容：帮忙寻找东西

说明　在沙滩上遇到遥远的东方来客请主角帮忙寻找柔软的东西，来询问料理长得知它们来自一个国家，柔软的东西就是モーレツマタタビ，拿给它后任务结束，マサラ成为伙伴。



かくれんぼニヤ

委托人：管理人　所在地：长屋

委托内容：捉迷藏

说明　大家都太悠闲了，决定一起玩捉迷藏，三只艾鲁分别躲在长屋上面的不同房间里，找到它们之后任务结束，偶尔捉迷藏也很开心。

お风吕扫除なのニヤ

委托人：番台　所在地：温泉

委托内容：打扫温泉

说明　有不知名的犯人将温泉弄满了泡泡，番台请主角帮忙，把地上的泡泡弄碎就可以了，任务完成之后得知犯人竟然是长老！



お宝探し

委托人：管理人　所在地：シーサイドキッチン

任务内容：进行探宝游戏

说明　大家实在太闲了，管理人提议进行探宝游戏，提示是隐约有温泉味道的花，来到猫地藏广场就能找到，之后任务完成。

本物、お届けしやす

委托人：ニャン次郎　所在地：广场

委托内容：帮忙送货

说明　ニャン次郎请主角选择正确的货物送给管理员，听取大家的推理之后选择第一个有香气的箱子，送给管理员后回来报告，任务完成。

どしたの？プーキー？

委托人：园长　所在地：小猪乐园

委托内容：帮小猪回复活力

说明　小猪受到惊吓变得很冷，对话选择温泉后将小猪抱到温泉处，小猪恢复活力再抱回小猪乐园任务完成。



ドリンク研究なのニヤ

委托人：ジョット　所在地：シ-サイドキッチン

委托内容：研究饮料

说明　两个人为了抓住女性的心想要研究新饮料，需要樱火龙的鳞，开放探险任务“樱色を探して”，把鳞拿给它们之后任务完成，得到マタタビグレート。

プ-キ-假面レディ

委托人：长老　所在地：小猪乐园

委托内容：一起比赛小猪赛跑

说明　早上マルチ提示请主角去进行小猪赛跑，来到小猪乐园开始赛跑，长老和管理人化妆之后登场要和主角比赛，进行特殊赛道比赛，赢了之后任务结束。



落し物を探してニヤ

委托人：クレラ　所在地：温泉

委托内容：寻找重要的贝壳

说明　在温泉闪光的地方寻找就能找到脏脏的贝壳，原来那就是重要的贝壳，是クレラ和头上乌贼友谊的证明。

长老、再び恋をする

委托人：长老　所在地：集会外

委托内容：传递爱意

说明　一天早上长老说自己再度陷入爱情，请主角帮忙给ルルル传递情诗，来到长屋二层屋内找到ルルル，传递的情诗被ルルル认为很烂，长老备受打击，任务完成。

老山龙がやってきた

委托人：ニヤン次郎　所在地：广场

委托内容：击败老山龙

说明　本作的通关任务，ニヤン次郎又一次需要主角帮忙，接到任务后开启G级探险任务“老山龙がやってきた”，完成后将道具交给它，任务完成ニヤン次郎加入到村子，在温泉召开盆舞大会，迎来本作结局。

タル配便の荷物を探せ

委托人：ニヤン次郎　所在地：广场

委托内容：ニヤン次郎チャレG其一

说明　通关后ニヤン次郎为主角提出了“ニヤン次郎挑战G”，第一个任务是去找回其他传递员遗落的邮件，开启G级探险任务“タル配便の荷物を探せ”，完成后拿着邮件来找ニヤン次郎任务结束。

レア素材を集めるニヤ

委托人：ニヤン次郎　所在地：广场

委托内容：ニヤン次郎チャレG其二

说明　ニヤン次郎チャレ的第二个任务是去搜集稀有素材ニジイロダスタ-（彩虹龙虾）15只，可以在升级到MAX的远洋竹排钓到，幸运度5星时比较容易出现，收集完成后拿给ニヤン次郎任务结束。

ニヤン次郎走る

委托人：ニヤン次郎　所在地：小猪乐园

委托内容：ニヤン次郎チャレG其三

说明　ニヤン次郎チャレ的第三个任务是和主角进行小猪赛跑，在小猪乐园选择赛跑后他就会出来对主角发起挑战，赛道比较长，注意给小猪吃果实，赢了它之后任务结束。

G级は一流の证

委托人：ニヤン次郎　所在地：广场

委托内容：ニヤン次郎チャレG其四

说明　ニヤン次郎チャレ的第四个任务是要求主角搜集G级艾鲁以证明村子实力。要求村内有50只G级艾鲁，注意授予勋章后艾鲁数目不会立即改变，第二天才能发生改变，有50只G级艾鲁后来找它对话完成任务。

大事なのは友情ニヤ

委托人：ニヤン次郎　所在地：广场

委托内容：ニヤン次郎チャレG其五

说明　ニヤン次郎チャレ的最后一个任务，要求村内全体艾鲁友好度总和超过20000，完成后和它对话，ニヤン次郎チャレG全部任务完成，主角艾鲁成长为人人认可的合格村长见习。

探险任务

探险任务画面解说

在第二天结云村柜台MM来到村子后就会开启本作的G级探险任务。和前作相同，探险任务是以选择指令的方式进行的，任务中猫猫们会给出各种提案，玩家根据当前的情况选出正确的提案来引导猫猫们行动。如果提案都不满意要尽快使用角笛更换提案。

进入任务前需要编成狩猎队伍，一个队伍最大可容纳12只艾鲁，根据编入猫猫职业的不同，可选的提案也会有所区别，编成时需结合任务的内容来选择猫猫。艾鲁的能力总和就是队伍的能力，而艾鲁们的能力是由好感度决定的，好感度越高就越厉害。

普通的艾鲁可以成长成G级艾鲁，G级艾鲁的攻击力和干劲远远高于普通艾鲁，并且会在任务中做出G级提案，下面介绍的G级探险任务中很多任务都需要G级艾鲁参加才能完成哦。

①任务目的： 需要获得的素材或需要打倒怪物的数量，达成目的再到达终点任务才会成功。
②干劲槽： 相当于队伍的总HP，当艾鲁遭到攻击或是使用号角就会减少，减为0时任务失败。
③提案： 当队伍猫猫数量大于三只时最多有三种提案可选，分别对应○、△和□键。
④进行度： 任务的进行度用距离表示，当猫猫到达终点时任务结束。
⑤角笛： 当猫猫不给提案或觉得当前的提案不适合时，可以按R键吹响角笛让猫猫重新提案，不过代价是会减少量的干劲槽。



职业	特征
ハンター	猎人，攻击力比其他职业高，是狩猎任务的首选
G级ハンター	G级猎人，攻击速度上升，攻击力也大幅增加
钓り师	鱼师，擅长钓鱼，探险任务中有钓鱼点时会提案钓鱼
G级钓り师	G级鱼师，探险时钓稀有鱼的几率增加，钓鱼速度加快，能从更远的地方开始钓鱼
虫捕り屋	捕虫师，擅长捕虫，探险任务中有捕虫点时会提案捕虫
G级虫捕り屋	G级捕虫师，探险时捕获稀有昆虫的几率增加，捕虫速度加快，能从更远的地方开始捕虫
菜园家	莱园家，探险任务中有采集点时会提案采集，并且在任务的骨头采集点处有较高的几率获得珍稀骨素材
G级菜园家	G级莱园家，探险时采集到稀有物品的几率增加，增加植物采集点采集速度，能从更远的地方开始采集
饲育系	饲育家，擅长剥取怪物，剥取怪物素材时获得珍稀素材的几率提高
G级饲育系	G级饲育系，探险时从怪物身上获得获得道具的能力增强，道具获取速度更快，能够从更远的地方剥取
音乐家	音乐家，可使用唱歌指令恢复队伍的异常状态
G级音乐家	G级音乐家，不只能解除同伴异常还能够消除植物自身的负面烟雾，使其能够安全通过
料理人	料理人，擅长烹任，令食物的回复量增加，也有烹任失败的可能性
G级料理人	G级料理人，进一步增加食物回复量，而且一些不能吃的东西也可以料理了之后吃掉
交易家	交易家，擅长观察可以发现隐藏在暗处的怪物，以便发动先制攻击
G级交易家	G级交易家，不只能发现怪物，还能发现隐藏宝箱
タル投げ师	投掷猫，可投掷大威力的炸弹的职业，并且使用投掷提案时威力会增加。炸弹需要在集会的炸弹处购买，当没有炸弹时则是投掷低杀伤力的石头
G级タル投げ师	G级投掷猫，炸弹威力上升，炸弹会变得更大容易命中目标
探险家	探险家，擅长挖矿，探险任务中有矿石时会提案挖矿
G级探险家	G级探险家,采集稀有矿石的能力增加了，采集速度增加，能从更远的地方采集

提案效果

提案图标	作用
	前进
	后退
	蹑足前进，不会吵醒睡觉的怪物
	蹑足后退，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐前进，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐后退，不会吵醒睡觉的怪物
	攻击怪物
	G级攻击，有G级猎人猫时会提案
	剥取，剥取怪物身上的素材
	G级剥取，有G级饲育系猫时会提案
	潜入地下，用于躲避攻击
	放大镜，发现隐藏的怪物
	G级放大镜，能发现隐藏怪物和宝箱，有G级交易家时会提案
	跳舞迷惑怪物
	催眠怪物
	吓跑怪物
	采集地面素材
	G级采集，有G级菜园家时会提案
	采集蜂蜜，获得ハチミツ
	投掷道具，效果根据道具而异
	进食，效果根据道具而异
	G级进食，有G级料理人时会提案
	舍弃，不会受到个别素材的负面影响
	捕虫，获得虫素材
	G级捕虫，有G级捕虫猫时会提案
	挖矿，获得矿石素材
	G级挖矿，有G级探险家时会提案
	钓鱼，获得鱼素材
	G级钓鱼，有G级鱼师时会提案
	敲树，可使树上的果实掉落
	睡觉，回复少量干劲槽
	唱歌，回复异常状态
	G级唱歌，可消除植物负面效果，有G级音乐家时会提案
	叹气，无作用
	投降，放弃任务
	发射炸弹（个别任务专有提案）

G级探险任务

惊かせて卵をゲット！

任务地点：密林
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：带回一个ガ-グァの卵
可采取物品：ガ-グァの卵、アオキノコ、マタタビ、マヒダケ

出现采集点：蘑菇、捕虫点、隐藏宝箱
出现怪物：丸鸟
任务说明：初级上手任务很简单，惊吓丸鸟下蛋之后选择采集，击败丸鸟得到蛋的几率很低，一定要用惊吓。有一个隐藏宝箱，初期无法打开后期可以带着G级交易家再来挑战。

巨大な雷光虫

任务地点：雪山
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：击败两只大雷光虫
可采取物品：ネンチャク草、アオキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、スネ–クサ–モン
出现怪物：ポポ、大雷光虫、ギイギ
出现采集点：药草、蘑菇、钓鱼点、隐藏宝箱
任务说明：接触到大雷光虫后猫猫会麻痹，建议带投掷猫远距离攻击，音乐家猫回复麻痹，另外合理利用地面蘑菇投掷也是不错的选择。

雪山の兽达!

任务地点：雪山
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：击败5只ギアノス
可采取物品：ニトロダケ、アオキノコ、スネ–クサ–モン、ネンチャク草、マタタビ、マヒダケ、ネムリ草、オオナナホシ、キラビ–トル
出现怪物：ギアノス、ギイギ
出现采集点：蘑菇、药草、钓鱼点、捕虫点、隐藏宝箱
任务说明：白速龙会远距离攻击，且容易使猫猫冻成雪人，建议带友好度高攻击高的猫，投掷家、猎人是不错的选择。

毒とマヒにご用心

任务地点：火山
发生条件：完成1个G级任务
任务内容：击败5只イ–オス
可采取物品：ニトロダケ、マヒダケ、げどく草、特产キノコ、オオナナホシ、プンプン草、大地の结晶、怪力の种、モンスタ–のふん、忍耐の种、なぞの骨、スネ–クサ–モン
出现怪物：イ–オス、大雷光虫、ガ–ア、ランゴスタ、ヤオザミ、ブルファンゴ、イャンクック
出现采集点：蘑菇、药草、有毒植物、捕虫点、采矿点、骨头、种子、钓鱼点、怪物粪便
任务说明：很长的一个任务，怪物种类多，多搭配大雷光虫出现，采集点也多，建议各职业均衡配置，在终点前有3只熟睡的红速龙如果前面已经完成任务这里可以以采集为主，同时会出现一个大怪鸟，要注意小心体力。

次から次へと…

任务地点：火山
发生条件：完成2个G级任务
任务内容：击败4只ランポス
可采取物品：プンプン草、特产キノコ、アオキノコ、ハチミツ、モンスタ–のふん、ネンチャク草、げどく草、草食龙の卵、黄金鱼、マタタビ、忍耐の种
出现怪物：ランポス 、イ–オス、ランゴスタ、ブルファンゴ、ゲネポス、蜂巢、ポポ
出现采集点：蘑菇、有毒植物、蜂蜜、怪物粪便、药草、蛋、钓鱼点、种子、隐藏宝箱
任务说明：敌人数量很多蓝速龙却意外的很少，怪物多成群出现，要小心不要把艾鲁的队伍冲散，单独作战的艾鲁力量十分薄弱提案会不足，很难打倒怪物们。要注意体力回复，有钓鱼点如果有G级鱼师可以带上，能捉到黄金鱼，还有怪物粪便等带有副作用的采集点，建议带一只音乐家猫回复。路上的蜂蜜采集点不要错过。



雪山の王者ドドブランゴ

任务地点：雪山
发生条件：完成4个G级任务
任务内容：获得雪狮子の牙
可采取物品：ニトロダケ、特产キノコ、モンスタ–のフン、怪力の种
出现怪物：ギアノス、ギイギ、ブランゴ、ドドブランゴ
出现采集点：蘑菇、怪物粪便、种子
任务说明：雪狮子王每次呼唤出3只雪狮子之后就会进入睡眠，进入睡眠时攻击它就会气绝，醒了的时候会挥舞手臂进行攻击，非常强悍，一定要和它保持一定距离。建议带投掷猫进入任务，如果攻击力不够可以找集会内爆弹长制作G级炸弹之后再出发。任务完成后召开第一回庆贺会和集会内教管对话，可以获得震惊点数，庆祝会结束获得一枚G级勋章。

纯白の恶魔

任务地点：雪山
发生条件：完成3个G级任务
任务内容：击败2只ブランゴ
可采取物品：ニトロダケ、アオキノコ、特产キノコ、黄金鱼
出现怪物：ブランゴ、大雷光虫
出现采集点：蘑菇、捕虫点、隐藏宝箱、钓鱼点
任务说明：任务流程很短，有的雪狮子隐藏在地下，记得带交易家猫，看到冒气的地方想办法使用观察提案，不然艾鲁们会被突然出现的雪狮子吓到不能攻击，有钓鱼点、隐藏宝箱，可以带上鱼师和G级冒险家，也有大雷光虫，如果近距离攻击注意麻痹回复。

密林のならずもの

任务地点：密林
发生条件：完成5个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：击败20只ランポス
可采取物品：パサパセリ、アオキノコ、特产キノコ、怪力の种、ネムリ草、マタタビ
出现怪物：ランポス
出现采集点：蘑菇、有毒植物、骨头、鸡蛋、种子、隐藏宝箱
任务说明：总共有25只蓝速龙，一口气打倒吧，建议携带攻击高的艾鲁，有骨头采集点、蛋采集点以及隐藏宝箱，最好带一个G级交易家。

狩りに行く？いや割りにいく

任务地点：雪山
发生条件：完成6个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：需要4个ブランゴの毛
可采取物品：ニトロダケ、マヒダケ、特产キノコ、アオキノコ、パサパセリ、ネムリ草、プンプン草
出现怪物：ブランゴ、ギイギ、ギアノス、大雷光虫
出现采集点：蘑菇、有毒植物、植物、骨头、矿石、隐藏宝箱、捕虫点
任务说明：任务中的雪狮子大多熟睡着，尽量不要吵醒选择采集才能更快完成任务，推荐携带G级饲育家。同时有大量采集点包括矿石、隐藏宝箱、捕虫点等，不要忘记带相关职业艾鲁。

G级虫捕り、ハナスズムシを捕获せよ！

任务地点：雪山
发生条件：完成6个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：得到1个ハナスズムシ
可采取物品：特产キノコ、アオキノコ、ニトロダケ、怪力の种、忍耐の种
出现怪物：イャンクック、ポポ、ギアノス、ギイギ、ランゴスタ、ブランゴ
出现采集点：捕虫点、蘑菇、种子、怪物粪便
任务说明：考验G级捕虫猫的任务，有大量捕虫点，必须携带1只G级捕虫猫否则无法完成任务。在前进过程中有个别隐藏怪物，注意发现不然艾鲁容易被吓到，同时有隐藏宝箱，建议带一只G级交易家。在路上会遇到突然出现的大怪鸟，因为不能击败要注意躲避。

崖の上を目指して

任务地点：雪山
发生条件：接到村任务“崖の上のルナ”后开启
任务内容：得到1个ギアノスの牙
可采取物品：オオナナホシ、毒テングダケアオキノコ、ニトロダケ、特产キノコ、マヒダケ
出现怪物：ギアノス、大雷光虫、ランゴスタ
出现采集点：捕虫点、蘑菇、隐藏宝箱
任务说明：这个任务有很多白速龙，有的在熟睡，可以偷偷采集，剩下的携带攻击高的猫一口气干掉吧，另外有各色蘑菇若干，不要错吃有毒的，可以带菜园家进行采集，有几个捕虫点，可以带G级捕虫猫进行采集，一个隐藏宝箱。

ガーグァちゃん人形を作りましょう！

任务地点：密林
发生条件：接到村任务“とべない鸟”后开启
任务内容：得到两个丸鸟の羽
可采取物品：アオキノコ、黄金鱼
出现怪物：ガーグァ
出现采集点：蘑菇、钓鱼点、捕虫点、隐藏宝箱
任务说明：丸鸟不会主动攻击，不要打倒它们而是选择采集，所以一定要带饲育家猫，另外有两个捕虫点、两个钓鱼点，由于对攻击力要求不高可以带鱼师猫以及捕虫猫。

空飞ぶ新种龙

任务地点：火山
发生条件：完成8个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：获得苍火龙の甲壳
可采取物品：マタタビ、げどく草、モンスタ-のフン、ネムリ草、ネンチャク草、ドキドキノコ
出现怪物：大雷光虫、イ-オス、蜂巢、ギイギ、リオレウス
出现采集点：有毒植物、草药、采矿点、蘑菇、蜂蜜、怪物粪便
任务说明：在前进过程中苍火龙会在空中不断喷火，注意躲到后面小心被烧到，由于在终点前不能攻击到苍火龙，所以可以全力向前冲，遇到可以回复的蘑菇绝对不要错过，小心有一些毒蘑菇混进来不要吃错，在地图最后中央部分有炸弹，先向前引诱苍火龙出现，然后后退到炸弹处，待苍火龙飞过来时选择特殊提案，用炸弹将它击倒就可以采集了，需要G级饲育猫。任务完成后会有第二回祝贺会。



G级采掘、贵重な矿石

任务地点：雪山
发生条件：完成8个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：得到1个ベアライト石
可采取物品：ニトロダケ、毒テングダケ、モンスタ-のフン、アオキノコ特产キノコ、マヒダケ、ネムリ草、ドキドキノコ、怪力の种、忍耐の种
出现怪物：ギアノス、大雷光虫、ギイギ、ポポ、ランゴスタ、ブランゴ
出现采集点：蘑菇、隐藏宝箱、草药、种子、采矿点、骨头、怪物粪便
任务说明：必须携带一个G级探险家，在矿石点使用G级挖矿提案才能完成，途中有各种蘑菇、矿石、隐藏宝箱，还有个别隐藏怪物，所以G级交易猫最好带一只。有一只大型怪物出没，不能攻击只能小心躲避。

绮丽で乐しい雪山

任务地点：雪山
发生条件：完成8个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：击败7只ギアノス
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、ネンチャク草、毒テングダケ、忍耐の种
出现怪物：ギアノス、ブルファンゴ、ランゴスタ、ギイギ、大雷光虫、蜂巢
出现采集点：采矿点、蘑菇、隐藏宝箱、蜂蜜、草药、蛋、种子
任务说明：白速龙总共有10只，进入第二块地图后有大量白速龙和大雷光虫一起出现，尽量远程攻击小心被麻痹。有矿石采集点和隐藏宝箱，记得携带相关职业艾鲁。

G级钓り、大物を钓り上げろ!

任务地点：海岸
发生条件：完成9个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：得到1只大黄金鱼
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、マタタビ、パサパセリ、ニトロダケ、メラメラナッツ、ドキドキノコ、モンスタ-のフン
出现怪物：ゲネポス、ヤオザミ、ギアノス、大雷光虫、ランゴスタ
出现采集点：钓鱼点、蘑菇、有毒植物、隐藏宝箱、草药、椰子树、怪物粪便
任务说明：有很多钓鱼点，考验G级鱼师的一个任务，必须携带一只，遇到钓鱼点时使用G级钓鱼提案才能完成。途中有粪便等带副作用的采集点还有隐藏宝箱、隐藏怪物，最好携带G级音乐家和G级交易家方便采集。在进入地图第二、三阶段后会有火龙飞过，艾鲁们会进入害怕状态，要尽快回复。

迅龙ナルガクルガ

任务地点：密林
发生条件：完成10个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：获得迅龙の黑毛
可采取物品：特产キノコ
出现怪物：ナルガクルガ
出现采集点：蘑菇
任务说明：迅龙从一开始就会对艾鲁们进行突

袭，当树木开始摇晃的时候一定要躲到地下，迅龙一般采取2次攻击，第一次躲过它攻击后，看到它消失在地图上一瞬间须火速使用角笛把潜伏在地下的艾鲁呼叫出来，并再次进入地下躲避第二次攻击，两次攻击躲避结束后地图才可以前进，路上虽然也可以攻击它但是效果不大，在地图最后有陷阱，引诱黑迅龙落下后可以一口气将其打晕，采集之后任务就会完成，之后会召开第三回祝贺会。

雪山の白き恶魔たち

任务地点：雪山
发生条件：完成11个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：击败7只ブランゴ
可采取物品：怪力の种、ニトロダケ、パセパセリ、特产キノコ、アオキノコ、マタタビ忍耐の种
出现怪物：ギアノス、ランゴスタ、ギイギ、ヤオザミ
出现采集点：种子、蘑菇、钓鱼点、草药、有毒植物、隐藏宝箱
任务说明：总共有10只雪狮子还算比较充裕，但是有的雪狮子躲在地下，所以一定要带交易家艾鲁，如果看到地面在冒气记得使用观察提案。有矿石采集点、钓鱼点和隐藏宝箱等，记得带相关职业的猫。

雪山の异变

任务地点：雪山
发生条件：完成12个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：击败4只ブランゴ
可采取物品：マタタビ、アオキノコ、ニトロダケ、マヒダケ、特产キノコ、ネムリ草、モンスタ-のフン
出现怪物：ブランゴ、ギアノス、ギイギ、ランゴスタ、大雷光虫、イャンクック、ヤオザミ
出现采集点：有毒植物、蘑菇、骨头、怪物粪便、捕虫点
任务说明：有很多带有毒气的植物，最好带上G级音乐家，有部分怪物隐藏起来了，需要交易家识破，地图中偶尔会出现大怪鸟，另外在地图最后有两个捕虫点，G级捕虫猫也能采集到不错的素材。

虫たちのエキス

任务地点：密林
发生条件：完成13个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：得到5个雷光エキス
可采取物品：ニトロダケ、ネムリ草、アオキノコ、特产キノコ、プンプン草、マヒダケ、忍耐の种、モンスタ-のフン
出现怪物：大雷光虫、ギアノス、ゲネポス、ランゴスタ、ガ-グァ、ヤオザミ
出现采集点：蘑菇、种子、怪物粪便、有毒药草、药草、捕虫点、钓鱼点
任务说明：大雷光虫数量很少，再加上该道具掉落率不高，最好在幸运度5星时进行任务，不然肯定会失败，没有什么大型怪物，对攻击要求不高。

新たなる母、樱色の龙！

任务地点：密林
发生条件：完成14个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：获得樱火龙の鳞
可采取物品：无
出现怪物：リオレイア亚种
出现采集点：无
任务说明：只有樱火龙的地图，而且它还在睡觉，带上攻击力高的猫几下就可以解决掉，十分简单。如果攻击力不够的话就要适当躲入地下，当樱火龙头向前伸的时候表示它要喷火了，小心被烧到。完成之后召开第四回祝贺会。

沙漠の荒くれもの

任务地点：沙漠
发生条件：完成15个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败40只ゲネポス
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、パサパセリ、マタタビ、プンプン草、ネンチャク草
出现怪物：ゲネポス
出现采集点：蘑菇，隐藏宝箱、有毒植物
任务说明：只有黄速龙的地图，一直战斗下去吧！注意路边带副作用的草，最好带上G级音乐家。有一个隐藏宝箱。

森の不番者

任务地点：密林
发生条件：完成16个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败4只チャチャブ–
可采取物品：マヒダケ、毒テングダケ、特产キノコ、アオキノコ、ニトロダケ
出现怪物：チャチャブ–、ランゴスタ、大雷光虫
出现采集点：蘑菇、骨头、隐藏宝箱
任务说明：共有6只茶茶数量比较紧张，尽量不要采集，茶茶一开始不会攻击，开始攻击时会直冲过来容易把艾鲁的队伍撞散，一定要抢占先机，在它动之前先攻击它。有隐藏宝箱、各种颜色蘑菇和骨头采集点，建议携带G级交易家和菜园家。

虫たちの宴

任务地点：密林
发生条件：完成17个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败6只大雷光虫
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ネムリ草、ニトロダケ、マタタビ、毒テングダケ、モンスタ–のフン
出现怪物：大雷光虫、ランゴスタ、ギィギ、ヤプチャ– 蜂の巣
出现采集点：蘑菇、有毒植物、蜂蜜、、捕虫点、怪物粪便
任务说明：有很多捕虫点建议携带G级捕虫猫，大雷光虫共有11只，远距离攻击的投掷猫必不可少，路上会有轰龙出没，但是不能攻击所以在地面摇晃时要躲避，有各种昆虫和大量有毒植物建议携带G级音乐猫，还有不少蜂巢可以携带菜园家艾鲁进行采集。

しびれまくり！ジンオウガ！

任务地点：密林
发生条件：完成18个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：获得雷狼龙的甲壳
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、マタタビ、プンプン草、ネムリ草
出现怪物：ガ–グァ、チャチャブ–、大雷光虫、ジンオウガ
出现采集点：蘑菇、有毒植物

任务说明：地图的最后才会遇到雷狼龙，在准备和它开战之前记得吃蘑菇补充体力，它会在自己周围放电，被电到的猫猫都会被弹飞且会陷入麻痹，在它身体僵直准备放电时应取消攻击，快速后退，待放电结束后再过来攻击，建议带G级投掷猫以及G级猎人增强攻击力，还可以在爆弹长这里调制G级炸弹，音乐家可以解除麻痹最好也带一只，攻击一段时间它会开始流口水，此时会召唤大雷光虫，并从屏幕右边转移到左边，如果艾鲁们在左边版边要调整位置，由于雷狼龙HP比较多，如果艾鲁们攻击不够很可能进入长期战，再坚持一下就能把它打倒，击败它后G级饲育家能采集到任务道具，任务顺利结束。

毒より怖い新种キノコ

任务地点：密林
发生条件：完成19个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：打倒8只チャチャブ–
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、毒テングダケ、ニトロダケ、マタタビ、プンプン草
出现怪物：チャチャブ–、ランゴスタ、ポポ、大雷光虫、ギアノス、ヤオザミ
出现采集点：蘑菇、隐藏宝箱、有毒植物、骨头、采矿点、捕虫点、怪物粪便
任务说明：茶茶总数有18只，要完成任务比较简单，要注意有的茶茶伪装成蘑菇，需要带交易家艾鲁识破他的伪装，同时还有一个隐藏宝箱，不少有毒植物，G级音乐家最好带一个。有几个采矿点，建议带挖掘猫。没有鱼塘，可以不用带鱼师。

ドキドキ！キノコ狩り！

任务地点：沙漠
发生条件：完成20个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：采集8个ドキドキキノコ
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ドキドキノコ、毒テングダケ、ニトロダケ、マヒダケ、忍耐の种
出现怪物：チャチャブ–
出现采集点：蘑菇、种子

任务说明：由大量茶茶和蘑菇组成的任务，没有采集点可以不带其他职业猫，由于采集数量比较大，体力回复相对吃紧，建议带G级猎人猫加强攻击力，以及什么蘑菇都可以料理的G级料理猫。这一任务在第二部分地图存在一个BUG很可能进入无限模式无法结束任务，所以进入任务之前务必存档。

雪山の异变

远距离合战开幕！
任务地点：雪山
发生条件：完成21个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：击败5只ブランゴ
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、毒テングダケ、怪力の种、パサパセリ、プンプン草、マタタビ、マヒダケ
出现怪物：ブランゴ、大雷光虫、ゲネポス、ガ–グア、ブルファンゴ、ヤオザミ
出现采集点：蘑菇、种子、草药、有毒植物
任务说明：总共有9只雪狮子出现，所以还是比较容易完成的，怪物大多凑在一起出现，推荐带投掷猫+G级炸弹一个炸弹就能全部搞定，当然对自己攻击力有信心的也可以不用G级炸弹。有一个隐藏宝箱，建议带G级交易家，没有其他特殊采集点，鱼师、冒险家可以不带。

凶暴な新种龙

任务地点：沙漠
发生条件：完成22个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：获得黑轰龙の鳞
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、マタタビ
出现怪物：チャチャブ–、大雷光虫、ランゴスタ、ゲネポス、ティガレックス亚种
出现采集点：蘑菇、有毒植物
任务说明：黑轰龙出现时会撞飞地上的猫，要在地面摇晃的比较剧烈的时候尽快躲到地下，地图都是轰龙出现过之后才可以前进，所以遇到不能前进的时候要尽快躲到地下等轰龙出现，可以先不要打它一直向终点前进，终点时它会因撞到岩石而气绝，直接采集就可以完成任务。

特殊な雷光虫

任务地点：火山
发生条件：任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后，接到村任务“续・番台さんと工艺家”后
任务内容：得到大雷光虫エキス
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、マタタビ
出现怪物：大雷光虫
出现采集点：蘑菇
任务说明：靠近雷光虫的地方都有发散毒气的植物，建议活用地面红色蘑菇进行投掷，戴上投掷猫远距离攻击比较好，有一个隐藏宝箱，建议带上G级交易家。

感电パ–ティィ！

任务地点：海岸
发生条件：完成23个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容：击败9只ゲネポス
可采取物品：メラメラナッツ、アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、ドキドキノコ、パサパセリ
出现怪物：ゲネポス、大雷光虫、チャチャブ–、ランゴスタ、蜂の巢
出现采集点：蘑菇、钓鱼点、蜂蜜、捕虫点、隐藏宝箱、椰子
任务说明：由于黄速龙只有11只数量比较紧张，最好全部击败，有宝箱和钓鱼点，G级鱼师和G级交易家必不可少，依然要小心茶茶冲撞队伍，路上有椰子树和蜂巢记得采取。

雪山のポポ

任务地点：雪山
发生条件：完成24个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容：得到4个ポポ素材
可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、マタタビ、マヒダケ、ネムリ草
出现怪物：ポポ、大雷光虫、ランゴスタ、ブランゴ、ギイギ、チャチャブ–、蜂巢
出现采集点：蘑菇、有毒植物、隐藏宝箱、蜂蜜
任务说明：ポポ（黄色长毛象）数量很少，不能打倒只能采集，因此饲育系或G级饲育系必不可少，有几处有毒植物可以带上G级音乐家消除效果。有一个隐藏宝箱，G级交易家也需要加入队伍，不要忘记采集路边的蜂蜜。

ついでにアオキノコ

任务地点：雪山

发生条件：完成25个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：获得一个アオキノコ

可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、パサパセリ、マタタビ、忍耐の种、ドキドキノコ、プンプン草、ニトロダケ、怪力の种、毒テングダケ、モンスタ–のフン

出现怪物：大雷光虫、リオレウス、ダイミョウザザミ、ティガレックス亚种

出现采集点：蘑菇、有毒植物、钓鱼点、采矿点、捕虫点、蛋、骨头、隐藏宝箱

任务说明：一共三个阶段，均有大型怪物驻守而且都不能击败，只能一边躲避一边尽快赶路，当然任务道具アオキノコ别忘记采集。第一只是雄火龙会不断喷火，要尽量在它后面不要太靠前免得被喷到；第二只盾蟹会在地面震动后从地下出现袭击艾鲁，也要躲到地下躲避；第三只轰龙会突袭艾鲁，在地面震动时应及时躲到地下。前进过程中钓鱼点、采矿点、隐藏宝箱都会出现，可以携带相关G级艾鲁进行采集。



ついでに大猪の牙

任务地点：其他

发生条件：完成27个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：获得大猪の牙

可采取物品：アオキノコ、特产キノコ

出现怪物：ブルファンゴ、クイ–ンランゴスタ、ババコンガ

出现采集点：蘑菇、骨头

任务说明：三连BOSS战，鱼师、探险家等攻击低的职业可以不用带，需要G级饲育家进行采集，G级料理人能帮助恢复，G级猎人和投掷猫一定要带。第一只BOSS是大野猪，会冲撞过来，注意闪躲，建议使用催眠提案将大野猪催眠之后再打。击败之后向前走有回复蓝蘑菇要靠料理人回复。第二只BOSS是女王虫，推荐一开始撞击椰子树之后使用椰子投掷攻击，等女王虫靠近时如果血多可以直接攻击，如果血少要注意躲避，它可以使艾鲁昏迷，非常危险。第三只BOSS是桃毛兽，肚皮顶起的时候攻击无效，在它趴下之后开始攻击，当它屁股向后转的时候一定要快速撤退，因为它要放屁了，如果被屁碰到不止会飞起还会混乱，当它向后坐下去的时候记得把艾鲁叫到前方，总的来说难度低于前两只BOSS。



スリル满点、平和な雪山

任务地点：雪山

发生条件：完成26个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：击败4只ブランゴ

可采取物品：アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、プンプン草、マタタビ

出现怪物：ブランゴ、ヤオザミ、ガ–グァ、チャチャブ–

出现采集点：蘑菇、钓鱼点、采矿点、蛋、骨头、捕虫点、隐藏宝箱

任务说明：很长的一个任务，隐藏敌人非常多，建议一定要带G级交易家安全前进，有一只盾蟹会不定期出没，地面晃动时一定要注意躲到地下防御，钓鱼点、矿石点、隐藏宝箱都有，携带相关G级艾鲁可以采集。





长老VSレウス

任务地点：火山
发生条件：发生村长锻炼的剧情后
任务内容：得到火龙の鳞
可采取物品：ネンチャク草、げどく草、とがつた爪、特产キノコ、ベアライト石
出现怪物：リオレウス、イ-オス、大雷光虫、ヤオザミ
出现采集点：植物、采矿点
任务说明：火龙会一直在空中喷火，一定要注意躲避，开始时不能攻击，计算好喷火频率一直前进，终点处会有炸弹，当火龙飞到炸弹上方时使用特殊提案攻击，就能击败它完成任务。



樱色を探して

任务地点：山洞
发生条件：接到村民任务“ドリンク研究なのニヤ”后开启
任务内容：获得樱火龙の鳞
可采取物品：ネムリ草、特产キノコ
出现怪物：ガ-グア、樱火龙
出现采集点：有毒植物、骨头、采矿点、蛋、隐藏宝箱
任务说明：和任务“新たなる母、樱色の龙”不同，地图不只有樱火龙，之前有许多睡着丸鸟和各种采集点，樱火龙很好打，多带些采集系G级猫猫来采集吧。



老山龙がやってきた

任务地点：海岸
发生条件：接到ニヤン次郎的任务后
任务内容：得到一个老山龙の大爪
可采取物品：マタタビ、アオキノコ、忍耐の种、ネムリ草、特产キノコ、プンプン草
出现怪物：老山龙
出现采集点：蘑菇、有毒植物、钓鱼点、捕虫点、种子
任务说明：老山龙身体十分巨大，会引起地震使路边的椰树上掉下椰子，猫猫会被大椰子砸飞，一定要小心躲避，另外它偶尔还会甩尾攻击，被打倒可是很疼的，路边有很多炸弹点选择特殊提案能促使老山龙前进，在终点前最后的炸弹点能把它打晕，采集后任务完成。



タル配便の荷物を探せ

任务地点：密林
发生条件：通关后，接到ニヤン次郎的任务后
任务内容：得到三个遗失的荷物
可采取物品：特产キノコ
出现怪物：迅龙、桃毛兽、雷狼龙
出现采集点：蘑菇、钓鱼点、采矿点
任务说明：三连BOSS战，最初迅龙会不停攻击艾鲁们，躲避方法参照任务“迅龙ナルガクルガ”，一开始只能躲避迅龙并前进，会看到桃毛兽，打法参照任务“调查任务、ついでに大猪の牙”，另外它会往嘴里随机扔食物，如果扔了黄色的蘑菇就会麻痹，这个时候是攻击它的最好时机。收拾掉桃毛兽后再前进能看到陷阱，刚刚不能攻击的迅龙现在可以利用陷阱制伏了，采集之后向前走才有补充体力的蘑菇，只有两个所以G级料理家艾鲁必不可少，有钓鱼点和采矿点，对攻击力有自信的玩家可以带相关艾鲁采集，最后是最难打的雷狼龙，打发参照任务“しびれまくり！ジンオウガ！”，一定要小心它全身放电，被电到可是非常疼的。

通信探险任务

凶暴な雪山の王者ドドブランゴ

任务地点：雪山
发生条件：完成5个通信任务，进入G级内容后
任务内容：获得雪狮子の牙
任务说明：G级探险任务“雪山の王者ドドブランゴ”的加强版，具体打法可以参照上文，初期进行会比较难，但是后期多带几只G级艾鲁很轻松就能完成。

びりびりしびれまくり！ジンオウガ！

任务地点：密林
发生条件：完成11个通信任务
任务内容：获得雷狼龙の甲壳
任务说明：G级探险任务“しびれまくり！ジンオウガ！”的加强版，雷狼龙更加难打了，出发之前做好迎接苦战的准备吧。

空をはばたく新种龙

任务地点：火山
发生条件：完成8个通信任务后
任务内容：获得苍火龙の甲壳
任务说明：G级任务“空飞ぶ新种龙”的升级版，苍火龙要在地图最后靠炸弹才能打晕，要注意在地图最后苍火龙的火也有可能喷到猫猫，小心不要功亏一篑。

とっても凶暴な新种龙

任务地点：沙漠
发生条件：完成12个通信任务
任务内容：获得黑轰龙の鳞
任务说明：G级探险任务“凶暴な新种龙”的加强版，黑轰龙速度更快，如果猫猫干劲不足来不及提案会中招被顶飞，一定要携带干劲高的猫，黑轰龙依然是在地图的最后撞墙气绝，所以全力向终点前进吧。

すばやい迅龙ナルガクルガ

任务地点：密林
发生条件：完成9个通信任务
任务内容：获得迅龙の黑毛
任务说明：G级探险任务“迅龙ナルガクルガ”的升级版，路边的补给蘑菇很少，不要错过。另外迅龙变得更加敏捷不容易掉落陷阱，要躲到版边吸引迅龙坠落再攻击。

とっても大きい老山龙がやってきた

任务地点：海岸
发生条件：接到ニャン次郎的任务后
任务内容：得到一个老山龙の大爪
任务说明：任务“大きい老山龙がやってきた”的加强版，打法和之前一样，参照上文打法就可以。

强き新たなる母、樱色の龙！

任务地点：密林
发生条件：完成10个通信任务
任务内容：获得樱火龙の甲壳
任务说明：G级任务“新たなる母、樱色の龙！”的加强版，樱火龙血变得更多，全部带上G级艾鲁都很难秒杀它，所以在它头开始向前伸准备喷火前一定要躲避，另外出发前记得制作G级炸弹带上。

玩后感



游戏依然轻松，上手简单，可爱的艾鲁和怪物们到处卖萌。完全收录前作内容的本作对于没有玩过前作的玩家来说绝对厚道划算，但是如果只进行G级加强部分多少会有些失望，虽然不能说不厚道但是对比“《怪物猎人》系列”历代简直就是全新游戏一样的“G”级加强版，本作显得有些底气不足。



本次研究中心将补完上辑攻略中遗漏的峰津院大和7th Day的流程攻略，在此向玩家们致歉。此外，本次研究还包括所有隐藏恶魔的合体解禁条件、二周目隐藏BOSS战攻略以及恶魔和技能的搭配心得。最后的全恶魔列表较长，不过对于《恶魔幸存者2》这款游戏来说依然是很实用的，想100%完成恶魔全书的可对照等级一一补完。



文 胧月&苍穹 美编 Juxi

恶魔幸存者2			
デビルサバイバー2			
Atlus	S・RPG	2011年7月28日	NDS
日版	1人	1Gb	6279日元
无对应周边			

路线三 7th Day 支配的星期六（峰津院大和路线）

进入方法：在6th Day的23：00选择“ヤマトの诱い”。

剧情提要：选择追求实力至上的世界。峰津院大和的实力指的并非一个人的家族、财产，而是身为个体的真实实力，把那些拥有良好出身、却懒惰不思进取的家伙们拉下宝座，让有实力的人公平竞争，营造出一个精英世界。吉普斯当前的势力范围只剩下大阪，东京支部被志岛大地一行占领，名古屋则隶属于栗木罗纳尔多。峰津院允许主人公去把同伴中关系较好的说得到我方来。

7：00～7：30

【战斗】东京との争い

与共存理念的九条绯那子和鸟居纯吾起冲突，他们不满于主人公助纣为虐，双方展开激战。



胜利条件	击破除シヴァ外的所有恶魔（包括ヒナコ和ジュンゴ）
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	シヴァLV76
2	九条绯那子LV72、女神スカハLV49、灵鸟バイブ・カハLV49
3	鸟居纯吾LV52、鬼神ゾウチョウテンLV50、龙王セイリュウLV51
4	自卫队LV49、斗鬼ラ–ムジエルグLV49×2
5	女性社员LV48、妖精シルキ–LV47、邪神アバドンLV48
6	女性社员LV49、邪龙ヤマLV48、鬼女ズエラロンズLV50
7	会社员LV48、邪龙ヤムLV47×2
8	チンピラLV50、妖兽トウコツLV50、魔兽ミルメコレオLV50

攻略 シヴァ物理攻击力高，且绯那子被打倒后他就会撤退。打败他可以解禁其仲魔合体，注意该路线下的队员不少都是魔法特化型（如峰津院和菅野史），如果没有防御型技能的话，被シヴァ秒杀几乎是一定的。

8：00～9：00

【战斗】旧友との决着

继绯那子和纯吾之后，通过战斗让大地和维绪也加入我方。



胜利条件	击破所有敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	志岛大地LV53、幻魔クル–スニクLV52、妖兽トウコツLV50
2	新田维绪LV54、妖精ヴィヴィアンLV52、天使カズフエルLV53
3	学生LV51、鬼女ズエラロンズLV50、幽鬼クドラクLV50
4	工事作业员LV50、鬼神ゾウチョウテンLV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51
5	女性社员LV52、妖精ヴィヴィアンLV52×2
6	警察官LV51、龙王セイリュウLV51×2
7	青年LV50、天使カズフエルLV50、邪鬼ギリメカラLV47
8	チンピラLV52、魔兽ミルメコレオLV50、斗鬼ヤクシャLV51

攻略 只要打倒对方一个小队，维绪就会变身，并提升敌方所有小队的能力，建议先打倒战斗力较强的志岛大地。维绪的ブリューナク是针对单体的万能攻击，伤害比较高。

11：00～16：00

【战斗】未知の胁威



最后的七星“破军”降临，打倒它就有与北极星会面的资格。然而破军却能遣返所有恶魔并无视人类的攻击，面对如此强大的敌人，众人一时陷入困境。峰津院大和临时改变作战计划，决定先将名古屋的栗木罗纳尔多击败，最后对付破军。

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ→我方全员逃到指定位置
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	女神ラクシュミLV51、龙王セイリュウLV51×2
3	斗鬼ヤクシャLV51、神兽ビャッコLV53×2
4	堕天使オロバスLV49、邪龙ピュートーンLV51、魔兽ミルメコレオLV50
5	堕天使オロバスLV49×2、妖兽トウコツLV50
6	斗鬼ヤクシャLV51×2、妖精ヴィヴィアンLV52

攻略 剧情上必败，如果有想要盗取的技能，注意不要将我方小队派进破军星7格的射程内，否则会触发剧情强制结束。剧情触发后敌我双方恶魔全部消失，指挥我方的人员走到指定位置逃离战场。

【战斗】名古屋との争い

一行来到名古屋，伴亚衣梨从他们面前跑过。敏锐的主人公猜到这可能是故意引诱他们的陷阱，但是峰津院大和决定将计就计，一举端了名古屋势力。双方就自己的创世理念争执一番，最终付诸武力。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	伴亚衣梨LV56、邪龙ピュートーンLV51、灵鸟バイブ・カハLV49
2	会社员LV50、灵鸟バイブ・カハLV46、邪神アバドンLV48
3	女性社员LV50、邪龙ピュートーンLV51、斗鬼ヤクシャLV51
4	青年LV50、邪龙ピュートーンLV51×2
5	柳谷乙女LV56、女神ラクシュミLV51、天使カズフエルLV50
6	チンピラLV50、龙王セイリュウLV51、幻魔カンギテンLV54
7	学生LV50、天使カズフエルLV50×2
8	青年LV50、魔兽ミルメコレオLV50、幻魔クルースニクLV52

攻略 注意亚衣梨会使用物理反射罩，另外本关能从敌人身上偷取被动技能“物理吸收”，该技能在最终关会比较关键，务必偷到。柳谷乙女拥有Sディアラハン，尽量一战内将她秒杀。

【战斗】戏言の结末

打败了乙女和亚衣梨，众人却没有发现她们的领袖栗木和秋江，峰津院认为他们应该带领人马赶往了吉普斯的大阪本部，现在折返回去便能相遇。果不其然，双方在大阪开始火并，最终峰津院率众打败了栗木。主人公邀请栗木成为我方同伴，一同建立一个强调个体实力的新社会，但是栗木并没有领这个情，自杀殉义。

战斗说明

胜利条件	击破栗木ロナウド和秋江让
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	栗木ロナウドLV63、龙王グクマッツLV60、鬼神ジコクテンLV60
2	秋江让LV60、堕天使アイラーヴェタLV60、邪神アリオクLV58
3	会社员LV58、堕天使デカラビアLV56、邪龙クエレプレLV58
4	青年LV59、鬼女ランダLV58、魔兽ケルベロスLV58
5	女性社员LV59、女神パールヴァティLV59、邪龙クエレプレLV58
6	学生LV58、天使レミエルLV59、邪神アバドンLV48
7	チンピラLV59、妖兽スレイプニルLV57、龙王グクマッツLV58
8	青年LV58、鬼女ランダLV58×2

攻略 战斗在桥上进行，秋江和栗木本身并不强，注意不要用魔法去攻击秋江即可，会反受其害。

18：30

【战斗】击破数7

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ
败北条件	我方全灭、或トランペッター被击破

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	破军ベネトナシュLV50
3	破军ベネトナシュLV50
4	破军ベネトナシュLV50（增援）
5	破军ベネトナシュLV50（增援）
6	破军ベネトナシュLV50（增援）
7	破军ベネトナシュLV50（增援）
8	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身一）
9	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身二）
10	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身三）
11	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身四）



攻略 本战中玩家必须事先把恶魔召唤好，死亡后无法从仓库替换。BOSS分身前一概不吃人类攻击，恶魔是输出主力。增援出的ベネトナシュ子体一样会造成地震，但伤害不高，注意留1～2个小队保护好トランペッター。第一形态BOSS的主力技能是物理、火炎和冲击，弱点为火炎和电击，我方可派上针对性的队伍和技能（图例），即使不能完全防御，保持良好的回复能力，并不难将其打倒。第二形态会一分为四，注意其中一只物理反射、一只四属性魔法反射，并且有一只依然对人类的一切攻击手段免疫，分别针对性地使用魔法（“×の乱舞”系）和物理技能（千烈突き、百烈突き等）便可解决。本战结束后トランペッター解禁仲魔合体。

23：30

【主线事件】就寝

隐藏事件

新田维绪死亡事件

上一辑的攻略漏掉的隐藏死亡事件。在6th Day玩家能看到新田维绪的死亡预告视频，不过当主人公与她的缘等级较高时不会触发，具体如下：在6th Day的“イオの决意”前，如果缘等级＜3，那么最后的选项不会出现“生き残れ/守るよ”的选项，之后在召唤出龙脉后便会死亡，之后的流程中不再复活。

デラデカとの约束

在流程中玩家经常能看到谜の男事件，不断地触发，直到看完“デラデカの思案”。随后在6th Day的17：00～18：00就能看到该场战斗。本战胜利后可解禁鬼神ジコクテン的合体。

特殊恶魔解禁

上一辑攻略的缘系统中已经介绍了各角色缘等级跟恶魔解禁的关系，本次研究将所有特殊恶魔的解禁条件汇总到一起。除了受缘等级影响外，还有一些恶魔必须要完成特定战斗并获胜，才能解禁其合体。

缘相关的恶魔解禁

角色	缘等级3	缘等级5
イオ	女神ハトホル	妖精ティターニア
ダイチ	幻魔ハヌマーン	幻魔セイテンタイセイ
ジョー	神兽カマプアア	神兽ウカノミタマ
マコト	英雄ジャンヌダルク	女神パラスアテナ
ヒナコ	鬼女ペリ	女神イシス
ヤマト	魔神ミトラ	魔神バアル
アイリ	妖兽カイチ	妖兽トウテツ
ジュンゴ	魔神アラハバキ	斗鬼オオミツヌ
フミ	魔神オーディン	堕天使アガレス
ロナウド	魔神インティ	魔神オメテオトル
オトメ	鬼女ハリティー	女神アマテラス
ケイタ	斗鬼ベルセルク	破坏神スサノオ
忧う者	魔神アスラ王	魔王ルシファー

战斗相关的恶魔解禁

等级	种族	恶魔名	解禁条件
26	魔人	ゴーストQ	3rd Day“タイマンQさん”击破该恶魔
31	英雄	ネコショウグン	4th Day“止むを得ぬ决断”击破该恶魔
36	鬼神	ヒトコトヌシ	5th Day“はれときどきどく”击破该恶魔
37	堕天使	ボティス	3rd Day “ハッカーの正体”击破该恶魔，或在Last Day“示された道”击破该恶魔
41	魔人	ときのおきな	二周目以后在2nd Day“时を操る老人”击破该恶魔
42	幻魔	カーマ	5th Day“サードアイ作战战”剧情完成后
45	堕天使	ビフロンス	5th Day“予期せぬ敌对”击破该恶魔，或在Last Day“示された道”击破该恶魔
50	魔人	ビリケン	6th Day“幸运の神样”击破该恶魔
57	鬼神	ジコクテン	在6th Day“デラデカとの约束”击破该恶魔
57	魔神	ルーグ	7th Day“旧友との决着”战斗胜利后。志岛大地路线无法触发
63	魔人	トランペッター	7th Day“击破数7”战斗胜利
70	魔神	ナントセイクン	进入峰津院大和路线，或在志岛大地路线的最终战选择“梦见た明日へ”
70	破坏神	ホクトセイクン	进入忧虑者路线，或在志岛大地路线的最终战选择“自由の明日へ”
76	破坏神	シヴァ	7th Day“东京との争い”击破该恶魔。志岛大地路线无法触发
80	邪鬼	じゃあくフロスト	Last Day“示された道”击破该恶魔（之前必须在3rd Day击破ボティス并在5th Day击破ビフロンス），忧虑者路线不可
83	鬼女	リリス	二周目以后在4th Day“原初の妻”击破该恶魔
86	堕天使	ネビロス	二周目以后在7th Day“无垢な魂の行方”击破アリス（※1）
86	魔王	ベリアル	二周目以后在7th Day“无垢な魂の行方”击破アリス（※1）
88	魔人	アリス	二周目以后在7th Day“无垢な魂の行方”击破アリス（※1）
91	魔王	ベルゼブブ	二周目以后在6th Day“蝇の王”击破该恶魔

注1：必须在一周目结束时购买特典“火曜日の新たな敌”，后文有详细解释。

二周目隐藏BOSS

游戏中共有6个隐藏BOSS，均要在一周目通关后，紧接通关存档开始新游戏的二周目里才能遭遇。他们的出现时期均匀分布在2nd Day～7th Day这6天内，每天出现一个。其中3rd Day的隐藏BOSS ネビロス必须购买通关特典“火曜日の新たな敌”（消费30点）才能遇到，并且该BOSS连锁着ベリアル和アリス的出现条件。也就是说，如果不购买上述特典，普通二周目只能遇到ときのおきな、リリス和ベルゼブブ。为了攻略方便，建议大家的通关特典至少要继承4只仲魔（仲魔4体と再契约，100点）、继承所有技能（スキルの继承，10点）、解除经验值限制（经验值制限解除，60点）、星期二的新敌人（火曜日の新たな敌，30点）、解除合体等级限制（合体Lv制限解除，60点），这样总共消耗260个通关点。如果一周目积累的点数不够，可放弃最后一项。

隐藏BOSS一览

隐藏BOSS	任务名	出现时间	遭遇条件
ときのおきな	时を操る老人	2nd Day-18：30	-
ネビロス	高贵なる死灵使い	3rd Day-17：30	购买通关特典“火曜日の新たな敌”
リリス	原初の妻	4th Day-14：00	-
ベリアル	狱炎の反逆者	5th Day-17：00	打败隐藏BOSSネビロス
ベルゼブブ	蝇の王	6th Day-19：00	-
アリス	无垢な魂の行方	7th Day-12：30	打败隐藏BOSSベリアル

ときのおきな 时を操る老人

较为简单的BOSS，刚开始BOSS出现在左上角，他的移动力为4，攻击射程3，除万能外对全体属性有耐性。但是他的HP比较少，我方只要继承了上一周目的强力恶魔，用乱舞系魔法或千烈突き都能一回合将其秒杀。这关惟一的障碍是会被敌方杂兵中邪鬼的种族技能“束缚”和龙王的“龙胴绞め”限制住移动，导致被BOSS在远距离单方面攻击。这种情况建议玩家在主攻队伍中配备一只妖兽，使用“妖气迅雷”一口气冲到BOSS跟前秒杀，或带上邪神与BOSS硬磕，牢记只要跟BOSS成功交战，就赢得了战斗的胜利。打败该BOSS后ときのおきな恶魔合体解禁。



ネビロス 高贵なる死灵使い

ネビロス打起来很繁琐，他拥有两个特殊技：**ネクロマンシ**–能将被我方打倒的杂兵复活在其身边；**アンデッド**的效果为，当敌方有杂兵队伍存活时，即便**ネビロス**被打倒也会立即附到杂兵身上复活。针对这两个技能，我们能采取的战术只有一个：先打倒所有杂兵，然后抢在**ネビロス**行动前给予其致命一击——而且必须在一次行动回合里完成。仲魔方面，练出“邪念流动”的邪龙必备，技能最好有“吸魔”，否则需要天使以“天使の血杯”辅助，不然MP不够用。理想状态为我方四个队伍里都各有一只这样的邪龙。

战斗开始后，首先打倒左下和右上敌方的三组杂兵，右上角的BOSS和另一队杂兵会往这边追，这时不要忙着迎击，先保护三组平民逃脱，接下来就是漫长的练级时间了。一般来说刚打到这里等级大概在30左右，不要跟BOSS硬磕，绕着场地转，采用“邪念流动远距离打杂兵→BOSS复活杂兵→继续打杂兵”的模式练级，一直练到45级左右，确保2～3次攻击能将BOSS结果。逃跑时注意跟对方的**レギオン**保持好距离，边逃边打，一旦不小心被施加了“邪念束缚”就插翅难飞了。待等级差不多了的时候策划总攻，这时的行动顺序非常重要，推荐行动顺序为“我方→杂兵→杂兵→杂兵→我方→我方→我方→BOSS”的情况。不要主动进攻，等杂兵来找我们，用反击将其消灭，然后3个小队合力歼灭BOSS。

リリス 原初の妻

平民受到リリス的魅惑向我方进攻，一旦打死他们就会GAME OVER（打死他们队伍中的恶魔没关系），所以本战首先不能装备物理反射技能，也不能有物理反射的仲魔。与リリス交战时她会使用先制技“原初の诱惑”，效果是令我方的男性角色100%中魅惑，而女性角色和恶魔同样有一定几率被魅惑，很难对其有效输出。打败该BOSS的要诀是战前的准备阶段：原初の诱惑的属性是魔力，可以用“S绝一门 魔力”、“S先制封杀”来克制，如果一周目没有偷取到这些技能，只能用比较笨的办法，给角色和仲魔的个体附加魔力无效的被动技能。



做好以上准备后，就是单纯的等级压制了。如果玩家之前打败了**ネビロス**，等级上不会太吃紧。开局直接给主攻小队配备灵鸟，一口气飞到BOSS身边，贯通+千烈突き迅速搞定收工。等级不够高的话，需要用两个小队拖延时间，吸引平民的火力，不让他们干扰主攻手。负责拖延的小队最好装备先制技“S决死の觉悟”和防御魔法“让りの盾”，仲魔有“神速の寄せ”和“让りの盾”为佳。邪龙的邪念流动虽然不是必要的，但リリス主动攻击时会发动大万能**メギドラオン**，还是很有威胁性的，能在远处攻击她无疑更为省力。歼灭リリス以后对应的恶魔合体解禁。

ベリアル 狱炎の反逆者

意外羸弱的一个BOSS，较为有威胁的攻击是射程无限的“**ゴモラの狱炎**”，是对我方一个小队造成高伤害的炎属性魔法攻击。由于不是万能，相比最终BOSS北极星都好打许多，只需带上火炎抗性的仲魔即可，配合回血魔法稳扎稳打，很容易取胜。邪龙的邪念流动在这关同样非常有效，在舞台下面站好位置，甚至能屈死BOSS。

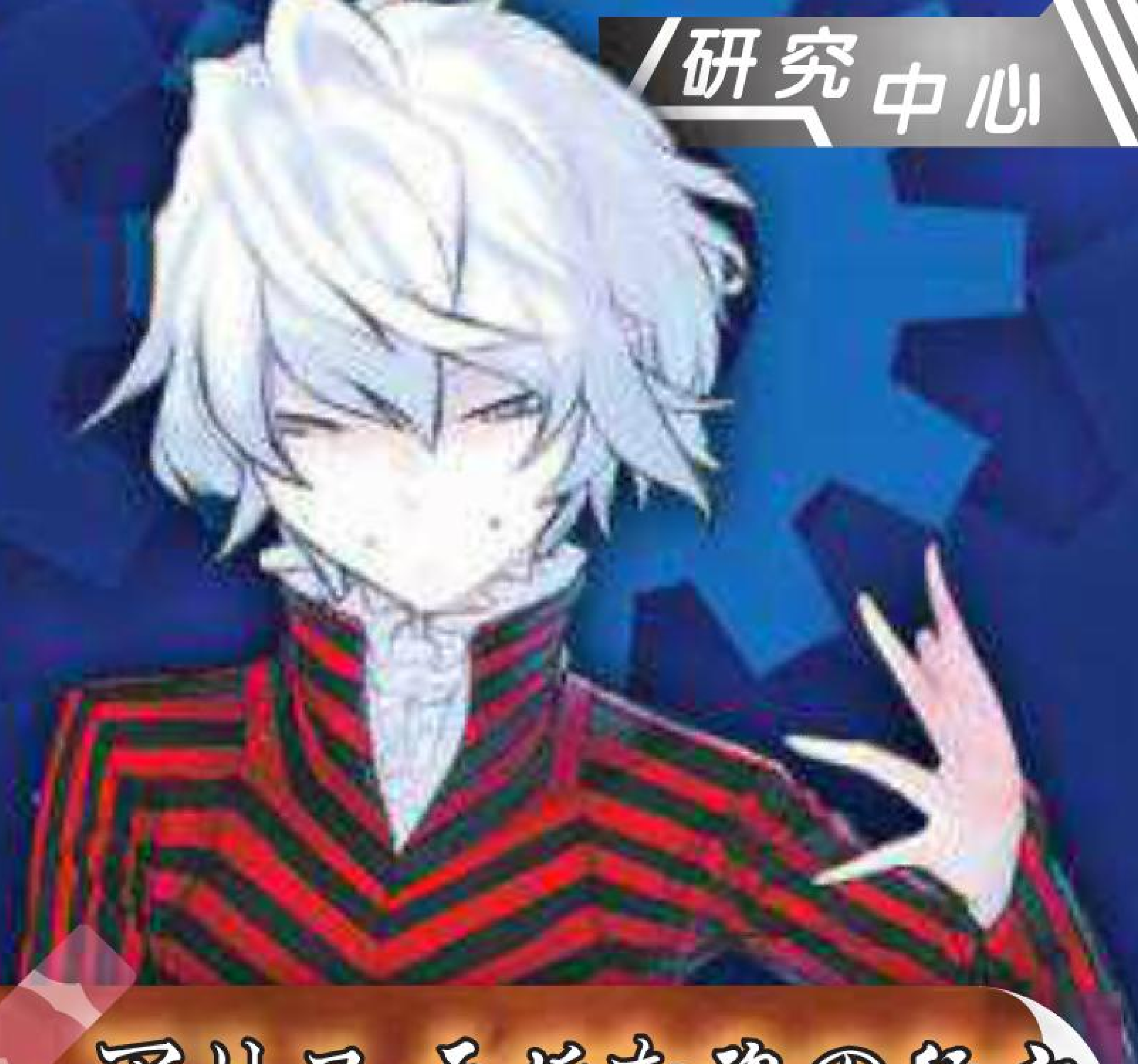


ベルゼブブ 蝿の王

和ネビロス一样，做好打长期战的准备。仲魔方面必备能两次攻击的鬼神，最好有邪龙，降低与BOSS拼血的危险。杂兵的等级很高，如果打近战，我方等级最好练到75左右，否则容易被秒。等级不够时，对付杂兵可用邪龙+鬼神的组合两连攻。每消灭一个杂兵，BOSS的耐性就会发生一次改变。除了第一回合按“耐性→无效→耐性→无耐性→弱点”改变外，此后的改变规律均为“反射→无效→耐性→无耐性→弱点”的规律。在击破场上所有杂兵后，BOSS必然会出现一个弱点属性（该弱点与之前击破的敌兵主属性一致），抓紧时机用该属性的魔法对BOSS输出，否则轮到BOSS行动时它就会再召唤出一批新的杂兵，耐性也回归“五反”状态（物理、火炎、冰结、电击、冲击全部反射）。此时再把该批杂兵全部消灭掉，令BOSS露出下一个弱点。因为我方只有4个队伍，所以要是想打完杂兵后还有行动机会攻击BOSS的话，鬼神必不可少。

用邪神配合邪龙的邪念流动可以远程屈BOSS，不过一批批召唤出来的杂兵相当棘手，邪念流动对MP的消耗也比较大。建议最好的进攻时期是BOSS切换至物理弱点时，这样只要打死一个杂兵去除BOSS的物理反射，就可以利用贯通效果无视BOSS耐性了。千烈突き和デスバウンド都是输出的好招。这关的杂兵由于是无限召唤，为了备战下一天的アリス可以多练练级。





アリス 无垢な魂の行方

本作的最强敌人，BOSS有アリス、ベリアル、ネビロス3个，外带若干杂兵小队。ベリアル和ネビロス都跟之前一样，ベリアル的地图炮“ゴモラの狱炎”用火炎抗性的技能防御；ネビロス的アンデッド和ネクロマンシ–跟ロア、レギオン两个小队相关联，即玩家要先打倒ロア和レギオン小队，再抢在ネビロス行动前将其消灭掉，切断“复活杂兵→凭依”的连锁。最大难点是アリス，她不仅会使用大范围的万能技吸血技“ライフドレイン”补充HP，当ベリアル和ネビロス同时被打倒后还会将两者复活，建议留下ベリアル不要打死。

战前将等级提升到80左右，アリス仅对物理没有任何耐性，力高速高的九条绯那子适合当主攻。让绯那子装备技能千烈突き、エクスム–ブ、パワ–チャ–ジ、物理激化、会心激化、S烈攻の秘法，仲魔配备一个高等级鬼神，另一个使用赚取双重附加回合的破坏神或者能使用“大凶化”的斗鬼。主人公小队带上邪龙。

战斗开始，先让主人公队的邪龙使用邪念流动，主人公直接攻击ネビロス，一次应该能削掉60%的HP。接着，让除绯那子以外的两个小队消灭掉近处的三组杂兵，绯那子按兵不动，守株待兔アリス。

转到第二次行动回合，ネビロス召唤出一组杂兵，还是继续用主人公削减其HP，但不要打死。削减到可以一回合秒杀时，打倒レギオン和ロア小队，将ネビロス消灭。接下来的ベリアル无视掉，直接打アリス。アリス的最大威胁是其在附加回合中使用的“死んでくれる？”为全体万能大伤害，大幅削减我方的HP和MP，基本中了就是秒杀。玩家要想办法打消アリス的附加回合，エクスム–ブ和龙王的“龙胴固め”能发挥不小的作用。其他会心率高的物理攻击如“浑身の一击”、“八相发破”也很管用，不过不太稳定。等到アリス主动行动时则有一点运气成分了，只要她不连续使用种族特技“异界の住人”、不在第一回合使用“死んでくれる？”的话，便能较为平稳地打败她。万一遇到我方接连死亡的情况也不要放弃，连续复活死亡小队对アリス死缠烂打，也有扭转局面的可能。

恶魔&战术推荐

如何合成强大的恶魔

游戏中的恶魔强弱最直观地通过等级来反应，因为等级本身对恶魔的强度就有补正。同样两只恶魔，一个70级一个90级，即便力数值一样，90级使用物理技能时的攻击力也会比70级的高很多。能力数值的高低一般与等级成正比，此外需要重点注意的参数是恶魔对各属性的耐性，如四属性无效的妖精ティタ–ニア虽然等级不算高，但非常实用。后期的高等恶魔以没有弱点为原则，在合体时通过附加各种“无效”、“吸收”和“反射”的被动技能来弥补。以下推荐一些实用的技能和拥有这些技能的恶魔。

技能名称	拥有恶魔
物理激化	Lv57魔神ル–グ、Lv53神兽ビャッコ（可拍卖购买）
火炎激化	Lv45堕天使ビフロンス、Lv50鬼神ゾウチョウテン、Lv62灵鸟スザク（可拍卖购买）、Lv65魔神バアル
冰结激化	Lv47邪鬼ギリメカラ（可拍卖购买）、Lv50幽鬼クドラク、Lv65魔神バアル
电击激化	Lv47鬼女ハリティ–、Lv49堕天使オロバス（可拍卖购买）、Lv57鬼神ジコクテン、Lv65魔神バアル
冲击激化	Lv60神兽アイラ–ヴァタ（可拍卖购买）、Lv60破坏神スサノオ
全门耐性	Lv47魔王ヘカ–テ、Lv48邪神アバドン　Lv58魔王ロキ
真・全门耐性	Lv75魔王アスタロト、Lv81魔王ネルガル、Lv82英雄マサカド公
贯通	Lv37幻魔ク–フ–リン、Lv42魔兽ヌエ（可拍卖购买）、Lv47魔王ヘカ–テ
万魔の一击	Lv68幻魔ヤリ–ロ、Lv70英雄カンセイテイクン
食いしばり	Lv43妖兽モスマン（可拍卖购买）
千烈突き	Lv43鬼神タケミカヅチ、Lv45神兽パピルサグ、Lv52破坏神セイテンタイセイ、Lv56破坏神カルティケ–ヤ
物理无效	Lv46幻魔クル–スニク
物理反射	Lv58鬼女ランダ（可拍卖购买）
メギドラオン	Lv61魔王ロキ、Lv61魔神アリラト、Lv62邪神トウテツ、Lv69灵鸟ガル–ダ、Lv70破坏神ホクトセイクン、Lv77魔神アスラおう
万魔の乱舞	Lv40邪神パズス、Lv44邪龙ヤム（可拍卖购买）
胜利の雄叫び	Lv74天使メタトロン
吸魔	Lv32邪神バフォメット



仲魔种族组合

组合种族	战术分析
魔王+魔神	魔法攻击小队，魔神的魔力解放能提升魔法威力，魔王的霸王の盟约可在战斗结束后回复HP。不过魔王都是LIMIT恶魔，堕天使、天使的种族技能也可代用。
邪龙/邪神+鬼神	远程攻击小队，鬼神的鬼神双手能弥补邪龙/邪神无法形成附加回合的问题。
邪龙+邪神	极限远程小队，邪龙种族技能进化到邪念流动，邪神种族技能进化到混沌の息吹后，射程最长到8，完全可以屈死不会移动的大部分BOSS。
灵鸟/幻魔+妖兽	极限移动小队，用于抢攻和拦截敌人。灵鸟和幻魔能无视地形，妖兽的妖气迅雷能祛除束缚类技能的不良影响。
灵鸟/幻魔+神兽	运送小队，用神兽的瞬转の舞将贫血目标转移到后方。
魔人+魔人	进攻一次后使用两次梦幻の住人，可连动3回。注意梦幻の住人升级到异界の住人后反而不利。
魔人+鬼神	鬼神双手攻击两次以后，再使用一次梦幻の住人，可在一次行动中进攻4次。
魔人+魔兽	和鬼神的区别在于，鬼神是攻击两次，魔兽为移动两次。该组合能进行2次攻击、4次移动。
邪神+龙王	反击阵，反击时先制率高、能打消敌方的附加回合。且反击结束后自己的行动顺序也不会退后很多。
鬼神+斗鬼	物理特化小队，鬼神双手和大凶化能大幅提升物理技能的攻击力。

技能组合

上一辑攻略为大家推荐了一些技能，以及一些简单的组合方式，本次研究将继续推荐一些上级的使用方法。

・**各种属性技能（乱舞系最佳）+对应属性的锐化/强化/激化：**上一辑说过的组合，能将属性魔法的威力提升至最高，不多解释。

・**リカ–ムロス+火事场吸血：**先在战斗前使用リカ–ムロス，把自己的HP降到1，这样能把火事场吸血的功效发挥到最大。

・**リカ–ムロス+火事场击+Sリカ–ム：**僵尸阵，依然是在战斗前使用リカ–ムロス把HP降到1，火事场击威力提升到最大。使用完火事场击后仲魔死亡，下次出战后利用Sリカ–ム自动复活。

・**百烈/千烈突き+异常状态追加+Sグリモア：**也是上一辑说过的组合，石化、中毒、麻痹等异常状态都很有用。

・**冰结/电击系列魔法+グリモア+Sグリモア：**原理和上一条近似，利用冰结和电击强制封锁敌人的动作。

・**焦热の狂宴+火炎激化+火炎吸收：**适合用来对付无火炎抗性的敌人，在攻击敌人的同时还能为自己回复HP。

・**贯通+攻击全体化+S狂战士の魂+物理激化：**上一辑说过的组合，无任何消耗的高威力物理攻击。

・**至高の魔铳+攻击全体化+S狂战士の魂：**与上一条相似，对敌方全体的万能攻击，输出稳定可观。

・**S斗气の装束+英雄の证：**强防组合，用英雄の证把敌方的攻击力压低到50以下，借助S斗气の装束的效果打消。

全仲魔列表

下面是本作中全部仲魔的列表，按照基本Lv排序，各项初始值可以作为日后能力成长倾向的参考，而技能后的数字则表示该技能需要升到多少级才能习得。注意，下表中的能力数值和技能都是在邪教之馆中合体出的标准值，拍卖行里的仲魔根据★数的不同，能力值和技能也会有所变化（3★时方为标准值），而战场上敌方仲魔的能力和技能也并不一定是按照标准值的，玩家需要在战斗前多加查看。名称为蓝色加粗字体的是LIMIT仲魔，队伍中只能存在一只。

Lv	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	指令技能	自动效果技能	种族特有技能
1	幽鬼	ポルタ–ガイスト	26	14	4	5	4	4	–	–	–	弱	弱	耐	ブフ	–	灵障
2	魔兽	カブソ	33	21	4	6	4	4	–	耐	–	弱	–	耐	アギ、ザン/4	–	兽の跳跃
2	妖精	ピクシ–	30	27	3	7	4	4	–	弱	–	耐	–	–	ディア、ジオ/4	–	おまじない
3	邪鬼	オバリヨン	56	11	6	4	5	4	–	–	弱	弱	–	–	エクスム–ブ	–	咒缚
3	斗鬼	コボルト	48	12	4	3	5	7	–	弱	–	–	–	弱	ねらい击ち/5	英灵の加护/4	凶化
6	幽鬼	アガシオン	57	32	5	7	5	5	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、アギ/8	–	灵障
6	**幻魔**	**タム・リン**	**66**	**16**	**9**	**2**	**5**	**6**	**–**	**–**	**–**	**耐**	**弱**	**–**	**怒りの一击/8**	**物理锐化、骑士の精神**	**梦幻の具足**
7	精灵	ア–シ–ズ	75	36	6	5	8	4	–	–	–	–	弱	无	アムリタ	物理锐化/8	–
7	妖精	ノッカ–	90	22	7	4	8	4	–	耐	耐	弱	弱	–	ザン、ディア/8	エクスティ–ル	おまじない
8	灵鸟	イツマデ	57	40	5	7	3	9	–	–	弱	弱	无	–	ザン、エクスム–ブ/9	毒追加/10	飞翔
8	邪鬼	オ–ガ	112	13	10	5	6	3	–	弱	耐	弱	弱	–	怒りの一击/9	骑士の精神、见觉えの成长/10	咒缚
9	鬼女	キキ–モラ	70	54	5	9	5	6	–	–	–	–	弱	无	ディア、ザン/10	一分の魔脉/11	献身
9	妖兽	イナバシロウサギ	72	45	5	6	5	9	–	弱	耐	–	–	弱	ディア、アムリタ/10	エクスティ–ル	妖气迅雷
10	斗鬼	ビルヴィス	119	7	8	4	7	7	–	耐	–	弱	无	–	必中みね打ち/11	英灵の加护、同族の心得・防/12	凶化
10	魔兽	ヘアリ–ジャック	84	30	7	5	5	9	耐	–	耐	弱	–	–	怒りの一击	毒追加/12、一分の活泉/11	兽の跳跃
11	堕天使	ガギソン	102	38	6	8	6	7	–	–	–	–	弱	–	ジオ、雷の乱舞/14	反击/12	いけにえの盟约
12	精灵	エアロス	90	60	5	8	6	9	–	–	–	耐	耐	无	ジオ	–	–
12	邪龙	トウビョウ	112	40	7	8	5	8	–	–	弱	耐	–	弱	ジオ、雷の乱舞/13	一分の活泉	邪念の波动
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	11	4	10	4	–	–	弱	弱	耐	–	アギ	骑士の精神、同族の心得・攻/14	梦幻の具足
13	神兽	ヘケト	120	46	8	10	7	4	–	弱	无	耐	–	弱	ブフ	骑士の精神	瞬转の舞
14	妖精	キジムナ–	100	72	6	8	6	10	–	弱	–	–	–	无	岚の乱舞/15	一分の魔脉	おまじない
14	龙王	マカラ	146	44	7	8	6	9	–	–	–	反	弱	耐	觉悟の挑发、ディア/16	耐魔力/15	龙胴绞め
15	天使	エンジエル	132	50	7	10	7	7	–	–	耐	–	弱	–	ディア、岚の乱舞	–	天使の血杯
15	邪鬼	モコイ	168	22	9	7	9	6	–	弱	无	–	–	–	必中みね打ち	见觉えの成长/16、もうかりマッカ/17	咒缚
16	幽鬼	ティング・カット	161	52	7	10	10	5	–	弱	–	无	–	–	パララレイ	マヒ追加、みかわし/17	灵障
16	灵鸟	モ–・ショボ–	133	50	9	6	7	10	–	–	–	吸	弱	耐	ブフ、冰の乱舞/18	见觉えの成长/I7	飞翔
17	妖兽	ワイラ	149	48	9	10	6	8	–	弱	–	–	–	无	岚の乱舞/19	物理锐化、一分の活泉/18	妖气迅雷
17	精灵	アクアンズ	120	84	7	11	7	8	–	–	反	–	–	耐	冰の乱舞	–	–
18	鬼女	リリム	137	72	8	11	8	7	–	–	弱	无	–	–	セクシ–レイ	耐电击/20	献身
18	斗鬼	ゴズキ	203	22	13	4	11	6	–	反	弱	–	耐	弱	暴れまくり/20	同族の心得・攻	凶化
19	堕天使	アブラクサス	132	90	11	11	5	8	耐	–	–	弱	弱	–	岚の乱舞	同族の心得・防/20	いけにえの盟约
19	女神	サラスヴァティ	135	105	6	14	8	7	–	弱	–	–	–	无	ディアラマ/20	耐冲击/21	女神の慈爱
19	魔兽	ネコマタ	176	46	10	4	9	12	–	–	–	弱	吸	–	パララレイ、百烈突き/21	マヒ追加、耐冲击/20	兽の跳跃
20	邪龙	ハクジョウシ	151	69	10	9	7	10	–	弱	反	耐	–	–	ディアラマ/21	グリモア/22	邪念の波动
20	鬼神	ウベルリ	211	24	14	4	12	6	–	–	–	–	–	弱	暴れまくり	反击/21	鬼神双手
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	9	12	10	6	–	弱	吸	–	–	–	冰の乱舞、マハブフ/22	耐冰结/23	おまじない
21	幻魔	イクティニケ	162	62	12	10	6	9	–	无	弱	–	–	耐	雷の乱舞/22、なぎ拂い/23	迅速の寄せ	梦幻の具足
21	**神兽**	**アビス**	**147**	**108**	**8**	**12**	**8**	**9**	**–**	**–**	**–**	**耐**	**弱**	**耐**	**炎の乱舞/22**	**もうかりマッカ、耐电击**	**瞬转の舞**
22	精灵	フレイミ–ズ	150	105	9	13	8	8	–	吸	弱	–	–	耐	マハラギ	–	–
22	魔神	マハカ–ラ	176	85	11	11	9	7	–	耐	弱	耐	–	耐	–	迅速の寄せ、双手/23	魔力觉醒

Lv	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	指令技能	自动效果技能	种族特有技能
23	龙王	ノズチ	229	54	13	7	14	5	–	弱	耐	–	吸	弱	ニガヨモギ	グリモア/24	龙胴绞め
23	邪神	オ–カス	210	52	18	3	12	6	弱	–	耐	耐	–	耐	绝妙打	–	混沌の波动
23	邪鬼	オグン	256	29	15	6	9	9	–	耐	弱	–	–	无	炎の乱舞、百烈突き/24	反击、耐火炎/25	咒缚
24	灵鸟	ハンサ	190	71	9	6	10	15	–	–	–	–	无	弱	マハザン、ディアラマ/25	–	飞翔
24	天使	パワ–	222	49	15	7	13	5	–	–	–	耐	–	弱	エクスム–ブ	见觉えの急成长/25、耐电击/26	天使の血杯
25	妖兽	ガルム	295	48	15	5	10	11	–	耐	弱	–	弱	耐	暴れまくり	三分の活泉、反击/27	妖气迅雷
25	斗鬼	メズキ	214	92	11	12	9	9	–	反	弱	耐	–	弱	マハジオ/26	同族の心得・攻、电击强化/27	凶化
25	幽鬼	クバンダ	224	41	11	10	7	13	–	弱	吸	弱	–	–	暗杀拳、火事场击/26	耐魔力/27	灵障
26	堕天使	フラロウス	207	94	14	9	11	8	–	无	弱	–	–	弱	マハラギ	封技追加/28、三分の魔脉/27	いけにえの盟约
26	鬼女	リャナンシ–	170	126	8	16	8	10	–	弱	反	–	–	–	メディア	耐状态异常/27	献身
26	魔人	ゴ–ストQ	216	103	9	11	10	12	–	–	耐	耐	–	耐	暴れまくり	–	梦幻の住人
26	魔王	キングフロスト	216	74	14	11	10	7	–	弱	吸	耐	耐	无	マハブフ	冰结强化/28	霸王の盟约
27	魔兽	オルトロス	234	68	14	7	12	10	–	吸	弱	–	耐	–	火事场击	猛反击、エクスガ–ド/28	兽の跳跃
27	女神	キクリヒメ	195	126	9	15	12	7	–	弱	–	–	–	无	メディア、リカ–ム/29	–	女神の慈爱
28	幻魔	トラロック	216	92	14	14	8	8	–	耐	弱	–	–	耐	マハラギ	火炎强化/29、封技追加/30	梦幻の具足
28	鬼神	ナラギリ	285	35	14	7	14	9	耐	–	–	–	–	耐	舍身の一击/29	耐物理/30	鬼神双手
28	神兽	シ–サ–	240	74	13	9	12	10	–	弱	–	吸	–	耐	舍身の一击、ハマジオ	电击强化/29	瞬转の舞
28	邪龙	バジリスク	220	90	13	13	10	8	–	–	–	弱	耐	反	ペトラレイ/29	耐冲击、石化追加/30	邪念の波动
29	魔神	ト–ル	292	44	21	5	16	3	–	–	–	吸	–	弱	マハジオ	战神の加护/30	魔力觉醒
29	妖精	ジャックランタン	205	129	10	14	12	9	–	吸	弱	–	–	–	炎の乱舞、マハラギ/30	火炎强化/31	おまじない
30	龙王	ペンドラゴン	287	37	22	7	11	6	–	弱	–	弱	–	耐	–	耐魔力、圣骑士の精神/31	龙胴绞め
31	女神	ハトホル	200	161	10	18	9	10	弱	–	–	–	–	无	リカ–ム	三分の魔脉/32	女神の慈爱
31	灵鸟	スパルナ	205	132	9	13	10	15	耐	–	–	弱	耐	弱	なぎ拂い、マハザン/32	マヒ追加/33	飞翔
31	英雄	ネコショウグン	253	139	11	17	8	11	耐	–	–	–	弱	无	なぎ拂い、パワ–チャ–ジ/32	圣骑士の精神	英雄の印
31	邪鬼	ウエンディゴ	301	76	15	7	12	13	–	弱	反	–	–	无	冰の乱舞、绝妙打/32	耐冰结	咒缚
32	邪神	バフォメット	213	159	9	18	9	12	弱	耐	耐	–	–	无	マハラギ、吸魔/33	–	混沌の波动
32	天使	ライラ	196	144	12	16	9	11	–	–	无	耐	–	无	マハブフ、リカ–ム/34	エクスティ–ル、冰结强化/33	天使の血杯
32	神兽	カマブアア	258	102	14	9	11	14	–	弱	–	–	–	–	ディアラハン/34	战神の加护/33	瞬转の舞
33	魔王	モロク	258	103	19	12	10	8	–	无	–	–	–	耐	–	战神の加护、火炎无效/35	霸王の盟约
33	幻魔	ハヌマ–ン	270	88	13	9	10	17	耐	–	–	–	弱	–	暴れまくり	猛反击、胜利の息吹/34	梦幻の具足
33	堕天使	バルバトス	232	138	11	13	10	15	–	–	–	弱	吸	耐	浑身の一击/35	冲击强化、会心激化/34	いけにえの盟约
33	魔神	アラハバキ	278	105	18	13	12	6	无	弱	反	弱	弱	弱	ブフダイン/34	胜利の息吹/35	魔力觉醒
33	妖兽	ア–ヴァンク	282	82	13	8	14	14	耐	弱	–	–	耐	–	なぎ拂い	物理强化/35、猛反击/34	妖气迅雷
33	斗鬼	ヨモツイクサ	264	107	17	12	11	9	–	无	–	–	弱	–	暗杀拳	石化追加、猛反击/34	凶化
34	破坏神	トナティウ	266	116	18	9	12	11	–	耐	无	–	–	耐	会心の予言	物理强化/35	修罗の业
34	幽鬼	ロア	396	104	12	18	13	7	–	弱	–	–	–	无	パワ–チャ–ジ/35	三分の活泉	灵障
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	9	17	10	14	–	弱	吸	–	–	–	マハブフ、マリンカリン/36	吸收追加/35	献身
35	女神	ブリジット	225	159	10	18	10	13	–	耐	弱	耐	–	无	メディア	火炎无效/36	女神の慈爱
35	魔兽	ケットシ–	276	109	10	15	11	15	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ/36	冲击强化/37	兽の跳跃
35	御灵	サキミタマ	280	135	10	10	21	10	–	–	–	–	–	无	–	–	–
36	鬼神	ヒトコトヌシ	346	44	17	8	15	12	吸	弱	耐	弱	无	–	会心の予言/37、浑身の一击/38	–	鬼神双手
36	邪龙	アスプ	258	142	9	15	11	17	–	弱	弱	–	吸	无	弱者必灭拳、火事场吸血/38	吸收追加/37	邪念の波动
37	堕天使	ボティス	280	183	13	14	18	8	–	–	–	反	–	无	ジオダイン、护りの盾/38	–	いけにえの盟约

Lv	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	指令技能	自动效果技能	种族特有技能
37	幻魔	クーフーリン	343	50	21	9	12	11	耐	–	弱	耐	反	–	マハジオ	贯通/38、物理强化	真・梦幻の具足
37	神兽	ハクタク	288	114	12	15	11	15	–	耐	耐	耐	弱	–	ディアラマ	耐状态异常/38	瞬转の舞
37	魔神	オーディン	278	159	13	20	11	9	–	–	耐	无	弱	耐	ジオダイン/38	电击无效	魔力觉醒
37	妖兽	カイチ	297	141	7	22	11	13	–	耐	耐	弱	–	耐	ニガヨモギ	会心激化、エクストラワン/39	妖气迅雷
37	妖精	ローレライ	235	168	9	19	10	15	–	–	–	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン/38	见觉えの急成长	妖精の粉
38	斗鬼	ベルセルク	392	43	25	5	15	9	–	–	无	–	–	弱	–	食いしばり/40、エクストラワン	大凶化
38	龙王	ゲンブ	431	78	12	14	22	6	耐	–	无	弱	–	–	パワーチャージ	エクスガード/39	龙胴绞め
38	鬼女	ペリ	288	150	8	22	10	14	–	–	–	吸	–	弱	ジオダイン	电击吸收、五分の魔脉/39	献身
39	英雄	ハゲネ	296	147	18	10	14	13	耐	–	弱	–	–	无	暗杀拳	魔力无效/40、勇者の精神	英雄の印
39	灵鸟	ヴィゾフニル	294	109	16	11	10	18	–	–	–	吸	弱	–	マハジオ、吸魔/41	神速の寄せ/40	飞翔天驱
39	邪鬼	レギオン	290	140	10	17	19	9	耐	弱	–	弱	–	耐	ペトラレイ、ブフダイン/40	耐物理	邪念咒缚
40	魔王	バロール	267	177	16	19	11	10	无	–	弱	弱	弱	耐	死神の点呼/42	会心激化、五分の活泉/41	霸王の盟约
40	御灵	クシミタマ	255	153	11	11	11	23	–	–	–	–	–	无	–	–	–
40	邪神	パズス	285	171	13	17	17	9	–	–	弱	–	无	耐	万魔の乱舞/41	冲击无效	混沌の波动
41	魔人	ときのおきな	371	132	9	25	12	11	–	耐	耐	耐	耐	耐	死神の点呼、ペトラレイ	–	梦幻の住人
41	堕天使	ニスロク	316	118	14	18	10	15	–	无	弱	–	–	耐	マハラギ、弱者必灭拳/42	五分の魔脉/43	いけにえの盟约
41	魔神	ヤマ	318	117	20	15	12	10	–	无	–	耐	–	–	アギダイン/42	火炎无效	魔力觉醒
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	12	13	22	10	–	弱	–	–	吸	–	火事场吸血	魔力无效/42	凭依
42	幻魔	カーマ	275	210	14	18	11	15	弱	耐	耐	耐	耐	–	マリンカリン、护りの盾/44	耐状态异常/43	真・梦幻の具足
42	天使	アニエル	413	104	19	10	17	12	耐	–	无	耐	耐	–	吸魔	神速の寄せ/43、冰结无效/44	天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	167	14	20	15	9	耐	–	–	–	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼/44	五分の魔脉/43	慈母の献身
42	魔兽	ヌエ	370	97	19	12	15	12	–	弱	耐	反	–	弱	ジオダイン	贯通/44	跳跃自在
43	斗鬼	ラームジェルグ	445	52	21	9	18	11	–	–	–	弱	–	弱	–	五分の活泉/44、食いしばり/45	大凶化
43	破坏神	チエルノボグ	319	142	20	14	15	10	–	弱	无	耐	–	耐	ギガジャマ	冰结无效/44	修罗の业
43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	23	10	15	11	–	–	–	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き/45	物理强化	鬼神双手
43	妖兽	モスマン	311	192	14	21	17	7	–	无	耐	弱	–	弱	メディア、マハザン/44	食いしばり/45	妖气迅雷
43	女神	スカアハ	280	186	18	19	11	11	–	弱	–	弱	无	无	リカーム/44	耐状态异常、冲击无效	女神の慈爱
44	邪龙	ヤム	330	124	14	18	11	17	–	–	–	–	弱	无	ペトラレイ、万魔の乱舞/45	–	邪念の波动
44	龙王	ケツアルカトル	426	108	16	10	27	7	耐	–	无	弱	–	–	マハブフ	石化追加、胜利の息吹/45	龙胴绞め
44	妖精	シルキー	267	234	12	23	13	12	–	弱	无	–	–	耐	メディア、ディアラハン	–	妖精の粉
45	魔神	インティ	291	214	20	20	10	11	耐	耐	弱	–	–	–	ザンダイン、ジオダイン/46	二身の残影/47	魔力觉醒
45	堕天使	ビフロンス	306	234	16	20	15	10	–	无	–	弱	–	耐	アギダイン	火炎激化/47	堕天の烙印
45	神兽	パビルサグ	409	140	19	11	18	13	弱	无	耐	–	–	–	千烈突き/46、觉悟の挑发	会心激化	瞬转の舞
45	御灵	アラミタマ	290	174	22	13	13	13	–	–	–	–	–	无	–	–	–
46	鬼女	ハリティー	360	163	22	17	14	9	–	耐	–	无	弱	耐	マハジオダイン/47	电击激化	慈母の献身
46	灵鸟	バイブ・カハ	339	158	18	12	18	14	耐	–	–	–	弱	弱	会心の予言、ザンダイン/47	エクストラワン	飞翔天驱
46	幻魔	クルースニク	381	120	23	14	11	14	耐	–	耐	–	–	无	浑身の一击、アギダイン/47	物理无效/48	真・梦幻の具足
47	魔王	ヘカーテ	295	213	15	24	12	12	–	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン	全门耐性/49、贯通	霸王の盟约
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	20	14	19	10	反	–	–	–	弱	–	ブフダイン、八相发破/48	冰结激化/49	邪念咒缚
48	邪神	アバドン	325	198	17	18	17	12	弱	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン	冰结无效/49、全门耐性/50	混沌の波动
49	堕天使	オロバス	346	196	13	21	14	17	–	–	弱	耐	–	无	マハジオ	魔力无效、电击激化/50	堕天の烙印
49	魔神	ミトラ	320	270	15	26	15	9	反	–	弱	–	–	–	メギド/51	五分の魔脉/50	魔力觉醒

Lv	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	指令技能	自动效果技能	种族特有技能
49	御灵	ニギミタマ	315	216	14	23	14	14	–	–	–	–	–	无	–	–	–
50	魔兽	ミルメコレオ	336	155	22	15	10	19	–	耐	–	–	弱	–	贯通の一击/52	吸收追加	跳跃自在
50	鬼女	ズエラロンズ	333	231	21	20	13	12	–	–	弱	–	吸	弱	ザンダイン、テトラカ–ン/51	冲击吸收	慈母の献身
50	幽鬼	クドラク	476	136	20	12	18	16	耐	弱	反	–	–	–	ブフダイン	冰结激化/51	凭依
50	妖兽	トウコツ	341	160	22	17	11	16	–	弱	–	–	耐	反	ディアラハン、ギガジャマ/51	冲击反射/52	妖光一闪
50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	22	15	17	12	–	–	–	–	弱	无	アギダイン	火炎激化/51	鬼神双手
50	魔人	ビリケン	330	227	15	21	16	14	–	耐	耐	耐	耐	无	火事场吸血	もうかりマッカ	梦幻の住人
50	英雄	ジャンヌダルク	462	136	23	12	18	13	耐	弱	–	–	–	无	八相发破/51	二身の残影、勇者の精神	英雄の印
50	天使	カズフエル	421	132	21	16	18	11	耐	–	反	–	–	–	裁きの雷火/51	冰结反射/52	天使の圣痕
51	邪龙	ピュ–ト–ン	365	190	13	25	12	17	–	–	耐	耐	弱	弱	–	–	邪念流动
51	女神	ラクシュミ	297	277	14	22	15	16	–	弱	–	–	–	反	メディアラハン/53、リカ–ム	–	女神の恩宠
51	斗鬼	ヤクシャ	455	62	24	11	14	18	–	无	–	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド/52	火炎反射/53	大凶化
51	龙王	セイリュウ	396	128	21	13	15	18	–	耐	耐	耐	弱	耐	マハジオダイン/52	电击反射/53	龙胴固め
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	11	26	15	16	–	耐	–	吸	耐	–	吸魔、ジオダイン	电击反射/53	妖精の粉
52	破坏神	セイテンタイセイ	462	93	23	10	14	21	无	–	–	–	–	耐	千烈突き	物理无效	修罗の业
53	神兽	ビャッコ	408	126	23	10	15	21	耐	–	–	无	弱	–	贯通の一击/54	双手、物理激化/55	瞬转の舞踏
53	魔神	オシリス	357	216	21	19	17	12	耐	耐	耐	弱	耐	无	メギド/55、マカラカ–ン/54	–	魔力开眼
54	魔王	ツイツイミトル	386	237	20	25	15	10	–	–	–	反	弱	耐	マハジオダイン/55	–	霸王の密约
54	灵鸟	アンズ–	414	147	20	13	15	22	–	耐	弱	–	–	–	マハザンダイン/55	–	飞翔天驱
54	幻魔	カンギテン	408	197	20	22	14	14	–	–	弱	–	吸	–	メディアラハン/55	二身の残影	真・梦幻の具足
55	女神	イシス	371	270	16	27	15	13	弱	–	反	–	–	无	メディアラハン/56、テトラカ–ン	–	女神の恩宠
55	邪鬼	ラクシャ–サ	440	107	23	12	16	20	无	–	弱	–	–	–	デスバウンド/56	物理无效	邪念咒缚
56	邪神	アリオク	555	70	24	14	18	16	无	弱	耐	–	耐	弱	デスバウンド、テトラカ–ン/57	–	混沌の息吹
56	堕天使	デカラビア	387	210	18	22	12	20	耐	耐	–	弱	–	–	マハラギダイン/57、护りの盾	–	堕天の烙印
56	破坏神	カルティケ–ヤ	428	142	19	15	12	26	–	无	–	反	–	耐	千烈突き、メギド/57	攻击全体化/58	修罗の宿命
57	妖兽	スレイプニル	481	145	21	12	16	24	–	–	耐	弱	耐	耐	–	冰结吸收/58、冲击吸收/59	妖光一闪
57	魔神	ル–グ	432	181	22	22	15	14	–	耐	耐	无	–	–	マハラギ、デスバウンド/59	物理激化/58	魔力开眼
57	鬼神	ジコクテン	632	146	24	16	22	11	–	弱	反	–	–	–	ジオダイン	电击激化/58、电击吸收/59	鬼神无双
57	英雄	ヨシツネ	414	219	22	16	12	23	–	–	无	–	–	–	八相发破/58、贯通の一击/59	–	英雄の印
58	鬼女	ランダ	380	219	23	15	18	18	反	–	–	弱	耐	耐	–	物理反射/59	慈母の献身
58	邪龙	クエレプレ	474	162	18	23	15	18	–	弱	反	耐	–	–	ブフダイン、マハブフダイン/59	冰结反射/60	邪念流动
58	魔兽	ケルベロス	525	103	25	11	17	21	耐	反	弱	耐	–	–	–	勇者の精神	跳跃自在
58	龙王	グクマッツ	584	78	20	13	22	19	–	–	–	–	反	弱	护りの盾	冲击反射/59	龙胴固め
58	妖精	ティタ–ニア	389	297	16	27	17	14	弱	无	无	无	无	–	リカ–ムロス/61	–	妖精の粉
59	天使	レミエル	464	184	22	21	16	16	无	耐	–	耐	–	–	サマリカ–ム/60	物理吸收/61	天使の圣痕
59	女神	パ–ルヴァティ	410	292	12	27	20	16	–	吸	弱	–	–	–	メディアラハン	–	女神の恩宠
59	斗鬼	ナタタイシ	516	164	22	16	17	20	–	反	–	–	–	–	デスバウンド/60	火焰反射	大凶化
60	神兽	アイラ–ヴァタ	720	76	20	16	30	10	–	弱	耐	–	无	–	ザンダイン	冲击无效/61、冲击激化/62	瞬转の舞踏
60	破坏神	スサノオ	553	158	26	19	19	12	–	–	耐	–	无	耐	マハザンダイン/61	冲击激化	修罗の宿命
61	魔王	ロキ	498	184	17	23	22	15	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン/62	全门耐性	霸王の密约
61	魔神	アリラト	375	266	24	25	14	14	耐	–	–	–	–	无	メギドラオン/62	–	魔力开眼
61	幻魔	ガネ–シャ	522	205	26	21	26	4	–	–	吸	弱	耐	耐	裁きの雷火/62	冰结吸收、冲击吸收/63	真・梦幻の具足
61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	16	26	22	13	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカ–ン/62	–	凭依
62	妖精	オベロン	448	275	23	24	18	13	–	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカ–ム/63	胜利の美酒	妖精の粉
62	邪神	トウテツ	429	267	20	27	16	15	–	–	耐	耐	弱	弱	メギドラオン/63	–	混沌の息吹
62	灵鸟	スザク	446	221	16	20	15	27	–	吸	弱	–	–	–	焦热の狂宴	火炎吸收/63、火炎激化/64	飞翔天驱
63	魔人	トランペッタ–	561	162	16	27	16	20	–	耐	耐	耐	–	无	裁きの雷火/64	攻击全体化、全门の耐性/65	梦幻の住人

Lv	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	指令技能	自动效果技能	种族特有技能
64	堕天使	ムールムール	495	174	24	23	16	17	–	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン/65	–	堕天の烙印
64	神兽	ウカノミタマ	405	212	19	21	17	23	–	耐	–	–	反	耐	メディアラハン/65、マハザンダイン	冲击反射/66	瞬转の舞踏
64	鬼神	コウモクテン	696	162	25	17	23	15	–	–	–	弱	反	耐	マハザンダイン/65	超反击/66	鬼神无双
64	邪鬼	グレンデル	661	93	27	14	23	16	耐	–	弱	–	反	–	テトラカーン	超反击/65	邪念咒缚
64	女神	ノルン	400	329	19	25	16	20	–	耐	–	–	反	耐	常世の祈り/66	胜利のチャクラ/65	女神の恩宠
65	魔神	バアル	489	244	23	29	14	15	–	无	无	无	弱	–	–	电击激化、火炎激化/66、冰结激化/67	魔力开眼
65	妖兽	ベヒモス	752	60	33	10	29	9	–	弱	耐	耐	–	–	–	攻击全体化/66	妖光一闪
65	邪龙	ヴリトラ	522	210	30	16	22	13	–	–	–	吸	弱	耐	マハジオダイン/66	–	邪念流动
66	魔兽	フェンリル	546	178	22	23	12	25	–	吸	耐	耐	–	耐	贯通の一击/67	双手	跳跃自在
66	龙王	ヤマタノオロチ	662	118	30	13	26	13	–	吸	弱	–	–	耐	八相发破	火炎吸收、超反击/67	龙胴固め
66	鬼女	アナト	484	288	18	30	22	12	–	无	弱	–	–	–	リカームロス	–	慈母の献身
67	斗鬼	オオミツヌ	748	73	32	6	29	16	耐	–	无	–	弱	–	–	胜利の美酒/68	大凶化
68	魔王	モト	632	198	20	31	25	8	–	–	–	弱	–	无	–	双手、二身の残影/69	霸王の密约
68	邪神	テスカトリポカ	522	260	26	25	19	14	耐	弱	–	–	弱	–	ギガジャマ/69	攻击全体化	混沌の息吹
68	幻魔	ヤリーロ	529	222	20	21	16	27	吸	–	–	弱	–	–	万魔の一击/70	–	真・梦幻の具足
68	神兽	バロン	522	234	24	22	19	19	–	耐	–	吸	弱	–	–	电击吸收/70、胜利の美酒/69	瞬转の舞踏
69	灵鸟	ガルーダ	516	218	26	15	17	27	–	耐	–	耐	弱	无	メギドラオン	–	飞翔天驱
69	女神	パラスアテナ	660	178	25	20	24	16	反	–	–	–	–	–	常世の祈り/70	物理反射/71	女神の恩宠
70	魔神	ナントセイクン	492	323	20	28	23	15	–	吸	弱	–	反	–	サマリカーム/71	–	魔力开眼
70	英雄	カンセイテイクン	644	249	25	26	22	13	无	–	–	–	–	反	万魔の一击/72	–	英雄の证
70	破坏神	ホクトセイクン	467	287	28	20	15	23	–	–	吸	反	弱	–	メギドラオン/71	–	修罗の宿命
71	鬼神	ビシャモンテン	776	172	29	15	26	17	耐	反	弱	–	–	耐	八相发破	火炎反射/72	鬼神无双
71	堕天使	アガレス	539	230	25	25	16	21	耐	耐	–	–	耐	弱	ギガジャマ、テトラカーン	物理吸收/72	堕天の烙印
72	龙王	アナンタ	705	180	31	18	26	13	–	耐	耐	耐	–	弱	マカラカーン	攻击全体化/73	龙胴固め
73	邪龙	ヴァスキ	582	236	30	18	24	17	–	–	耐	无	–	弱	–	–	邪念流动
73	妖兽	アーマーン	712	178	32	16	26	15	–	–	–	无	–	–	デスバウンド	–	妖光一闪
74	天使	メタトロン	768	200	24	26	22	18	反	无	无	弱	弱	反	–	胜利の雄叫び	天使の圣痕
74	鬼女	カーリー	582	282	29	20	23	18	–	反	弱	–	–	耐	常世の祈り/75	–	慈母の献身
75	鬼神	オメテオトル	532	309	28	29	20	15	–	吸	反	–	–	–	–	双手	鬼神无双
75	魔王	アスタロト	540	260	32	25	15	19	–	弱	耐	耐	耐	–	デスバウンド	真・全门耐性/76	霸王の密约
75	幻魔	ヘイムダル	558	252	24	22	18	27	–	–	反	–	弱	无	觉悟の挑发	魔力无效	真・梦幻の具足
76	神兽	シヴァ	606	294	25	22	25	20	耐	耐	耐	耐	耐	无	–	超反击	修罗の宿命
76	神兽	アヌビス	564	251	30	29	18	15	耐	–	–	–	–	无	サマリカーム	–	瞬转の舞踏
77	灵鸟	タイホウ	547	269	28	16	19	30	耐	弱	–	–	无	–	メディアラハン	胜利の美酒/78	飞翔天驱
77	女神	アマテラス	490	410	22	31	21	19	–	无	–	–	无	–	サマリカーム、常世の祈り/78	–	女神の恩惠
77	魔神	アスラおう	800	200	27	23	23	20	–	吸	–	耐	–	–	メギドラオン、焦热の狂宴/78	–	魔力开眼
80	邪神	ニャルラトホテプ	495	336	30	22	19	25	–	耐	耐	耐	耐	耐	–	胜利のチャクラ	混沌の息吹
80	龙王	ホヤウカムイ	848	198	29	19	26	22	–	–	–	反	–	–	–	五分の活泉/81	龙胴固め
80	邪鬼	じゃあくフロスト	510	353	27	27	22	20	–	反	反	–	–	–	マハブフダイン	火炎反射、冰结反射	邪念咒缚
81	魔王	ネルガル	616	348	26	28	20	23	反	耐	耐	耐	耐	无	–	真・全门耐性	霸王の密约
82	英雄	マサカド公	731	254	26	24	24	24	耐	–	–	耐	耐	耐	–	真・全门耐性/83	英雄の证
83	鬼女	リリス	620	399	26	31	24	18	–	耐	耐	耐	耐	无	–	耐万能/84	慈母の献身
86	魔王	ベリアル	575	385	30	24	29	19	耐	无	–	耐	耐	无	–	–	霸王の密约
86	堕天使	ネビロス	666	324	19	30	25	28	–	反	–	弱	耐	无	–	–	堕天の烙印
88	魔人	アリス	593	467	24	32	24	24	–	耐	耐	耐	耐	无	–	至高の魔铳/90	异界の住人
91	魔王	ベルゼブブ	655	421	33	26	22	26	吸	耐	耐	耐	耐	无	–	物理吸收	霸王の密约
93	鬼神	ザオウゴンゲン	936	248	28	31	24	26	–	反	–	弱	吸	–	–	–	鬼神无双
99	堕天使	サタン	882	292	32	28	27	28	反	无	无	–	–	–	–	耐万能	堕天の烙印
99	魔王	ルシファー	999	516	29	30	28	28	耐	耐	耐	耐	耐	无	–	–	霸王の密约

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年9月18日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第167辑上公布，敬请关注。

大奖

- 2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄
- 2名 北通动力堡垒（普通版）
- 2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖

- 1名 北通动力堡垒（迷你版）
- 1名 北通“魔方炫音”耳机
- 1名 北通PSP“中国风”胶套
- 1名 北通PSP“中国风”水晶盒
- 1名 北通原生铜高速数据线
- 1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

《掌机王SP》第163辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名 手柄、外接电源

大连市	程汉
广州市	黄嘉瑜
舟山市	李超
楚雄市	张语韬
常州市	赵波
郑州市	朱登辉

幸运奖 6名 北通掌机周边

沈阳市	崔强
玉林市	凌逆
武汉市	彭侯阔
福州市	肖航
上海市	徐晨龙
扬州市	祝玉成

《掌机王SP》第163辑 DVD问答—中奖名单

福州市	吴鸣辰
永康市	杨剑
清镇市	于永川

答案：A

3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：EZFlash II
生产厂商：EZFLASH
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb/512Mb/1Gb

如果说EZFlash I是GBA早期毋庸置疑的烧录卡王者，那么EZFlash II应当算是整个GBA时期都最为经典的烧录卡。在这辑的“烧录卡博物馆”里，我们就来回顾一下经典的EZFlash II吧。

EZFlash II的核心工艺来自于EZFlash一代，但EZFLASH小组还为它增加了四种全新的独特功能：包括硬件存档、四键复位、实时时钟和游戏修改。硬件存档是一种自转换技术。在GBA时期，游戏卡带的存档类型分为SRAM和FLASH ROM两种，烧录卡在硬件上采用的均为SRAM芯片，这样一来凡是采用SRAM进行存档的游戏都可以直接识别到烧录卡里的硬件从而将存档正确的保存下来。但使用FLASH ROM存档的游戏，就需要在PC端转换时对游戏打一层补丁，才能让游戏存档存储在烧录卡的SRAM芯片中。这样的弊端是一旦新游戏使用的是FLASH ROM存档方式，烧录卡就需要等待PC端程序更新才能让新游戏存档游戏。而EZFlash II使用的硬件存档可以在PC端不更新的情况下将使用FLASH ROM存档方式的游戏自动转换成SRAM存档方式，这就让新游戏摆脱了PC程序更新才能存档的弊端，从而达到了游戏存档完美兼容，这无疑对当时的烧录卡来说是一种革命。至于四键复位和实时时钟在同期的第二代烧录卡中并非算得上独特，EZF Advance、XG-Flash 2也具备这两项功能。四键复位就是现在NDS烧录卡上的软复位，只不过当时使用的按键是A+B+START+SELECT，所以被成为四键复位。实时时钟则是针对于《口袋妖怪》、《我们的太阳》这类需要内置时钟的GBA游戏，相信接触过GBA的玩家应该都有所了解。



▲EZFlash II首次使用磁扣式的卡带包装，这种设计一直延续到第四代产品。



▲和初代一样，依旧是使用烧录卡烧录游戏。



▲EZFlash II支持合卡，玩家可以通过四键复位回到游戏菜单。

最后的游戏修改顾名思义就是金手指功能，但这却是EZFlash II当时完全全独占的功能，也是其他同时代烧录卡所望尘莫及的功能。EZFlash II的游戏修改是金手指功能第一次出现在GBA烧录卡上，所以在当时还引发了一场玩家之间的争论，很多人认为金手指的出现会让玩家丧失游戏精神，导致“游戏高手”的泛滥，不过更多的人认为金手指的作用并非在此，它的出现能更好地让我们享受游戏，从游戏中得到快乐，因此到最后EZFlash II得到更多的还是玩家之间的肯定。EZFlash II发售于2003年，随后EZFlash小组又上市了EZFlash II PS和EZFlash II PS2两个版本。PS是POWER STAR的意思，主要的是改进卡带的芯片大小和排列顺序，以借此提升主机续航时间。其中，EZFlash II PS是EZFlash II中最经典的版本，因为其采用的是4块ZT芯片设计，是史上最省电的烧录卡芯片。但后来由于手机厂商的介入，导致EZFlash II PS只有第一批采用了ZT芯片，随后的EZFlash II PS2被迫转用其他主控芯片，降低了一些续航时间，但整体依然可以达到8～10小时。忘了说，EZFlash II PS在GBA SP上可以使用9～11小时，所以至今它还是很多骨灰级玩家收藏的对象。至于如何知道卡带是否为EZFlash II PS版的方法只有一个，就是查看卡带背面电路板上的生产批号，印有2003/9字样才是EZFlash II PS，其余就都是EZFlash II PS2了。至于EZFlash II的其他方面，基本和初代EZFlash一致，出色的包装、精细的硬件工艺都让EZFlash II更具大家风范，可以说EZFlash II确实是GBA时期当之无愧的最佳烧录卡。

栏目主持:酷洛洛

VOL.104

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1.

※因临时调整本栏目相关软件收录于此网址
http://u.115.com/file/dn17asgw

猛然间发现已经有足足2个月没有碰3DS了。自首发时买3DS至今，只玩过3个游戏，而且玩的时间并不长。再加上目前推出的游戏并没有十足的吸引力，自然缺少购买新游戏的动力更没有动力。反倒很期待PSV的发售，毕竟游戏画面要高上一筹嘛。下面一起来看看本辑的新软件。

软件新闻

电源管理插件 Krap-psp新版发布

PSP上的电源管理插件Krap-psp于8月中旬放出V1.20版。新版修复了音乐模式下的错误；解决了无法正常重启的问题；去掉了状态文本；加入了音乐模式CPU调节；增加了绘制延迟功能。Krap-psp是一款功能强大的PSP电源管理插件，使用它，用户可以自动设置CPU的频率、自动调节屏幕的亮度，还能启用或禁用PSP的充电功能，以及设置定时关机、显示电池信息等等。如果运用得当，Krap-psp可以大大延长你的PSP的使用时间哦。



MP3PlayerPlugin新版公开

PSP上的音乐播放插件MP3PlayerPlugin于近日放出V2.3版。新版进行了代码优化，修复了部分小错误。安装MP3PlayerPlugin后，可以让你的PSP随时播放记忆棒内的音乐。如果你不想听游戏中的背景音乐，又或者想看图片的时候欣赏音乐，那MP3PlayerPlugin是最好的选择。使用时，我们同时按住PSP的L、R键再按其他键可以控制音乐的播放和暂停。



分类工具 Game Categories Lite新版发布

PSP上的分类工具Game Categories Lite于8月上旬放出V1.4版。新版加入了对6.60固件的支持；支持多种语言；可以对没有分类的文件夹进行排序。该插件基于Game Categories Revised V12（GC）和Game Categories Light V1.3（GCL）二次开发，用户可以自由配置文件夹的前缀。

管理软件 pspHBSortTool新版放出



PSP用的自制软件管理工具pspHBSortTool于8月20日放出V4.0版。新版加入了对GCLight和GCLite的支持；在主界面中能进行多重选择；在资源管理器中能够直接向上、向下拖曳软件；调整了界面；加入了新工具，可以验证压缩文件的扩展名；在扫描选项中加入了新的驱动器；支持多选。pspHBSortTool能够在Windows系统上运行，将PSP通过USB连接线连入电脑，便可以识别记忆棒中内存的自制软件了。用户可以对自制软件进行管理，包括排序、备份数据等等。

游戏开发工具gLib2D新版发布



PSP上的库文件gLib2D于近日放出Beta 5版。新版改进了对字体的支持；将g*功能更名为g2d*功能；更好地支持缩放功能；更正了文档；显示列表能进行动态分配。新版重新更改了大量代码，有了较大的变化。gLib2D是一款2D图形库，可以帮助开发者快速在PSP上绘制图形。gLib2D能实现的功能有很多，包括直接显示JPG和PNG图片文件，支持Z坐标，可以对图片进行缩放、回旋、着色等，大大减少用户的麻烦。

Adventure Game Studio runtime for PSP新版公开



PSP上的游戏引擎Adventure Game Studio runtime for PSP于近日放出V3.21 R5版。新版支持V3.1.1和V3.1.2的数据文件；减少了内存占用；提升了启动速度；修复了众多小错误。Adventure Game Studio runtime for PSP是冒险游戏的运行引擎，可以让你在PSP上运行冒险游戏，像《国王任务3》等等。软件占用内存较大，最好在PSP-2000和PSP-3000上运行，如果在PSP-1000上运行，可能会因为其内存过小出现问题。

自制游戏《REminiscence PSP》新版放出



PSP上的同人游戏《REminiscence PSP》于近期放出V0.2.1版。新版加入了对PC CD SEQ影片文件的支持；能够选择级别；支持Amiga数据文件。游戏使用PSP方向键控制角色移动，按○键进入场景，按□退出，按START键调出游戏选项，按SELECT键切换镜像模式。

栏目主持
酷洛洛

掌机市场扫描

真心话，酷洛洛实在想不通为何Sony要推出一台没有Wi-Fi的PSP，不知道正式发售时国内市场能有多少台。难道这台机纯粹是为榨取PSP最后的剩余价值么？想不通……罢了，现在就来看看近期的国内市场概况吧。


上海 书记

这段时间比较出风头的就是3DS了，原因很简单，价格暴跌嘛。笔者身边一群“观望”的朋友纷纷表示自己眼光长远，3DS在短短几个月内就从3000跌到了不到1300，而且还在持续下跌中。掌机界的霸者任天堂居然被逼到了如此境地，可见索尼的威胁还是相当大的。在国内目前趁便宜入手3DS的也还是不多，大多数玩家还是在等年底发售的PSV。

PSV尚未发售，咱们还是先说说PSP吧，PSP的价格保持稳定已经很久了，批发价稳定在1000左右很久没变过，相信再过段时间可能会降到1000以下，价格已经是很不错了，不过现在翻新机相当多，建议大家还是选择信誉好一点的店购买，如果只是为了体验下游戏，也可以考虑直接买个二手的，毕竟现在急着卖掉PSP的玩家还是挺多的。目前PSP价格便宜，破解成熟，自制系统稳定，想下手的朋友就别犹豫了，再晚就真的不如等PSV了。

3DS价格暴跌，目前美版批发价在1200左右，日版要贵100多，不过国内货比较少，毕竟游戏价格太贵而且日文不如英文好接受。现在这个时段不是特别推荐入手，因为国内商家高价机器存货都还比较多，价位大多定得还比较高，而批发价在不断下跌，所以等一段时间价格跌到一定程度稳定住了再购买比较划算一些。

配件依然是没什么变动。照目前的情况来看，这种价格应该会持续到年底去了。8G红棒和16G红棒的零售价分别在120和160左右，32G的组棒还是在250左右。TF卡价格一直在上下5元左右浮动，基本没什么变化，反正现在也很便宜，一般推荐直接入手4G的了。

PSP早就买了，3DS没什么兴趣，不少玩家把眼光投向了智能手机或者平板电脑上，最近询问iPhone5和iPAD2的朋友蛮多的，毕竟上面的游戏越来越多也越来越成熟了，而很多传统游戏公司也与手机厂商合作，大量经典移植游戏，相信在以后智能手机也会成为掌机重要的一部分吧。


▲iPad与iPhone正在影响着我们便携娱乐的观念。


北京 德科

虽然看上去索尼在PSV发售进入倒计时的时候又公布了新型号的PSP有些让人难以理解，但是从价格上来看显然会迫使目前主流的PSP－3000继续降价。PSP－3000黑色的单机价格在1080元左右，而PSP go在经历了一段持续的低价后稳定在了960元，这也可以说是对于有意购买主机的学生玩家算是比较容易接受的价格了。而且目前来看尽管一些颜色的主机，比如绿色，黄色，粉色已经缺货，而且个别商家还会利用翻新机换壳增加彩色主机的利润，因此在购买时最好还是以黑白两色为主，或者干脆选择PSP go最为保险。

和日本3DS降价后的爆发形成对比的是，国内的3DS反而没有降价之前卖得好。最主要的原因就是渠道上面囤积的高价3DS还没有完成消化，尽管已经做出了不小的让步，而且也肯定付出了惨痛的代价，但是玩家依然对于价格不满意。目前最低的3DS批发价是美版1300元，客观来说已经接近了海外价格。只不过由于降价的福利，玩家们又开始把目光主要集中在了日版主机，而日版机的汇率因素又使得日版主机降到这一价格区间需要更加漫长的等待。批发商已经基本上达成了共识就是目前手头的美版主机不卖完，就坚决不销售低价的日版主机，有本事就自己去日本买。这样的态度使得3DS的日版正常价格恐怕要一直等到年底的大作来临时才能实现，反正现在也没有什么靠谱的好游戏，玩家们倒是不妨就接着等待吧。

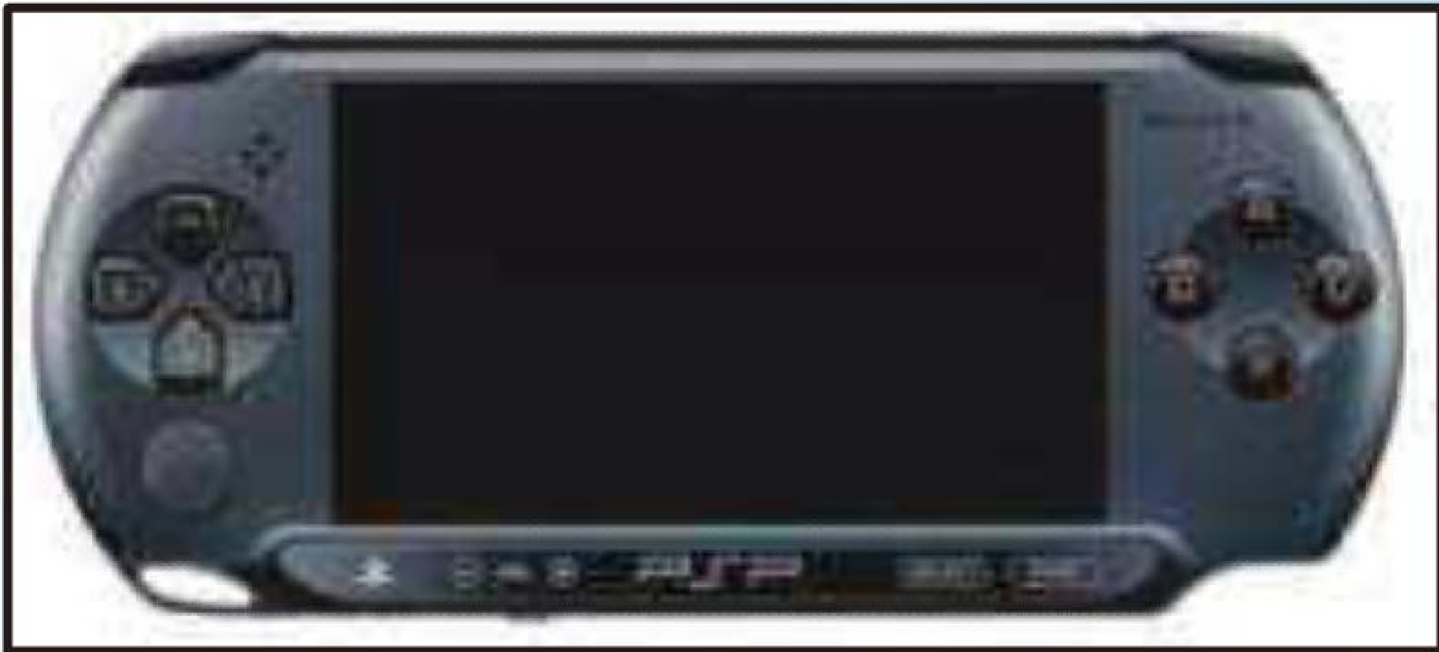


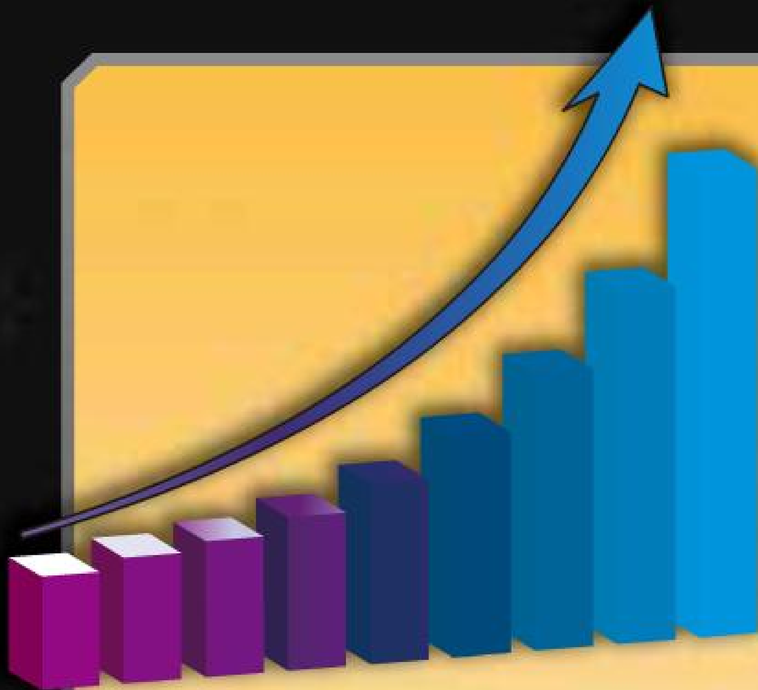
▲国内3DS存货消化不足是导致目前3DS国内外价格不同步的主要原因。



近期最热的消息就是PSP将在欧洲推出廉价版得PSP-E1000，但是这台主机有两个致命的缺陷，由于是廉价版的关系，索尼把Wi-Fi模块去掉了，就代表这台主机不能联机，掌机最大的优势就是可以随时随地游玩、随时随地地通信，这么一来PSP-E1000几乎成为了鸡肋，让人倍感失望。另外一边，PSV还没发售，但是它对商家的囤货起到了很大的影响，所以暂时不能确定PSP-3000和PSP go会不会受到PSP-E1000的影响导致升价或者降价，但是在这一到两周内看到市场的动向也是偏向降价，PSP-3000黑色已经跌到1050元左右了，PSP go已经跌到1000边缘线了，大家如果这个价格能接受可以出手购买了，因为估计Sony可能是通过欧洲市场去看看PSP-E1000的顾客接受情况，如果理想，PSP-3000会逐步停产的。

3DS方面，官方大幅度降价之后，回落到相对合理的价位。所以有意思入手的3DS朋友不用想了，入手吧，绝对好时机，而且各种颜色的货源也充足。


▲没有Wi-Fi的PSP——PSP-E1000。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1000	1050	—	1050	1100	1100	1550	85	130	225
北京	绿洲电玩	980	1080	800	950	1050	1150	1400	100	160	280
上海	易玩客栈	1050	1130	800	1100	1130	—	1350	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	500	900	1000	1100	1350	90	130	220
安徽合肥	贝贝电玩	1000	1150	600	1100	1150	1180	1550	95	140	260
广西南宁	光派电玩	1050	1100	800	1100	1100	1250	1450	100	160	260
四川成都	新亚电玩	1000	1200	800	1050	1050	—	1250	120	160	250
福建厦门	玩高数码电玩	1100	1100	800	900	1000	1100	1300	100	150	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1100	750	1100	1100	1250	1850	85	130	230
江苏苏州	哇靠电玩	990	1090	780	1080	1080	1280	1390	88	148	248

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

俗话说上“山容易下山难”，以前没有深刻体会，这回真信了。坐索道来到了武当山的金顶，本来还想再坐索道下去，但看到金顶距离南岩车站只有4公里的路程。又问了问道士，说走路1个半小时左右就能到达。犹豫了一番，于是开始了漫漫行程。结果，4公里的路程竟然走了4小时，走到南岩的时候已经晚上6点多。精疲力竭之下，只得在山上住了一宿。以后还得加强体力才是。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS旅行套装

品名：	3DS Travel Set
种类：	套装
出品：	Brooklyn
对应机种：	3DS
官方价格：	14.99美元







经常出门旅行的话，可以考虑为3DS配备这样一款旅行套装哦。套装中包含了多种配件，有耳机、保护包、卡带盒等。套装中还配备了车载充电器，让你在旅途中也能正常给3DS充电。

3DS折叠握把

品名：	ハンディグリップD3
种类：	握把
出品：	Linx
对应机种：	3DS
官方价格：	880日元





如果想长时间用3DS玩游戏的话，最好配备一个握把产品。日本的配件厂商Linx在8月份推出了3DS专用的握把。该产品的外形与我们之前介绍过的CTA制造的产品相似。握把能将3DS牢牢卡住，激烈游戏时也不会掉落。握把主体采用了ABS塑料，把手部位则采用了软性橡胶，质感不错。在握把的背部还有可折叠的支架，分为两个段位，能将3DS主机斜立在桌面上。握把有黑色和蓝色两种颜色可选，售价不到900日元，性价比还行。

PSP外挂电池

品名：	PSP Thrustmaster T-X3 Battery and Grip
种类：	便携电源
出品：	Game Tech
对应机种：	PSP
官方价格：	29.99美元

PSP比较耗电，有时候玩3个小时的游戏就没电了。如果你想长时间用PSP玩游戏，那最好给它配备一个外挂电池。这款产品内置了2400毫安的锂电池，可以大大延长PSP的使用时间。产品采用了背挂设计，放在PSP的机身后，能够方便携带，完全不影响正常游戏。产品附带了可伸缩的电缆，可以方便地为PSP供电，也可以方便地与PSP分离。





PSP贴身保护壳

品名：PSP用 グロッシーシェル	
种类：保护壳	
出品：GameTech	
对应机种：PSP-3000	
官方价格：1260日元	





虽然PSP go出了N久，但还是有很多同学喜欢PSP-3000。这款保护壳就是专为PSP-3000量身定做的。保护壳采用了高亮漆面，有着很棒的光泽感。最奇特的是保护壳的背面，有个小小的支架，可以将PSP主机支起来。注意，产品只适用于PSP-3000，其他型号的PSP不适合哦。

3DS简约保护包

品名：ハンディポーチD3	
种类：保护包	
出品：Linx	
对应机种：3DS/NDSL/NDSi	
官方价格：680日元	





有些朋友喜欢大的包包，能将3DS所有的东东都装进去。但如果你是喜欢比较小的包包，那向你推荐产品。3DS简约保护包的设计非常紧凑，没有任何花哨的装饰，用户可以将3DS、NDS以及NDSi主机放入。包包有黑色、蓝色、粉色三种颜色可选，重量只有32克。包包内衬采用了拉丝材料，可以有效保护主机娇嫩的外壳。



3DS尼龙面硬包

品名：3DS Bag	
种类：保护包	
出品：Brooklyn	
对应机种：3DS	
官方价格：19.99美元	





如果你举得上面介绍的包包太简单，可以考虑购买这款包包。这款包包号称三合一产品。包包的体积并不大，但内部设计很合理，可以说是充分利用了每一分空间。包包内除了可以放入3DS主机外，还能放入8枚游戏卡带以及触控笔。不过电源就没法放进去了哦，记得事先将3DS充满电哦。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《铁拳 血之复仇》恶魔仁造型公开



胧月 提供

预定于9月3日在日本上映的《铁拳》CG电影《血之复仇》最近公开了系列人气角色恶魔仁的片中造型。“《铁拳》系列”中有不少荒诞的非现实角色，其中恶魔仁虽然使用难度极高，但是造型拉风、招式华丽的特点依然吸引了许多玩家使用他。根据设定，恶魔因子能令风间仁的体内细胞瞬间活性化，爆发出相当于常人几十倍的力量，副作用就是变成这副似人非人的姿态。电影中的恶魔仁在导演毛利阳一的意图下被刻画得与游戏大相径庭——该恶魔仁由著名手办造型师竹谷隆之（代表作《假面骑士》）设计，透出强烈的知性和不吉，同时又给人以强烈的美感。恶魔仁与电影中的主线剧情也有莫大关联，届时请玩家们在自家的电视前体会吧。



▲《血之复仇》中的恶魔仁。



◀《铁拳TT2》中的恶魔仁，霸气相比电影版略低。





桌游版《生化危机》





此款桌游全名为《生化危机 牌组构筑》，是Capcom授权Bandai在2010年推出的。卡片的图案皆采用系列游戏中的素材，除了玩家们熟悉的游戏角色外，各种经典的生化怪物也会纷纷登场。

本作中共有7类卡片：角色卡、弹药卡、武器卡、感染卡（各种敌人）、标记卡、道具卡和动作卡，玩家在游戏开始前必须先选择一个自己准备扮演的角色。游戏的模式则分为以下3种：故事模式、佣兵模式、对战模式。故事模式是游戏的主要模式，玩家需要收集各种武器、弹药、道具，在丧尸等怪物的重重包围下逃出生天；佣兵模式更强调让玩家主动发起进攻，玩家需要在有限的时间内不断杀敌来提升自身的技能，此模式也支持组队进行；而对战模式下不存在“感染卡”的设定，玩家专心只需想尽办法击倒其他玩家即可。



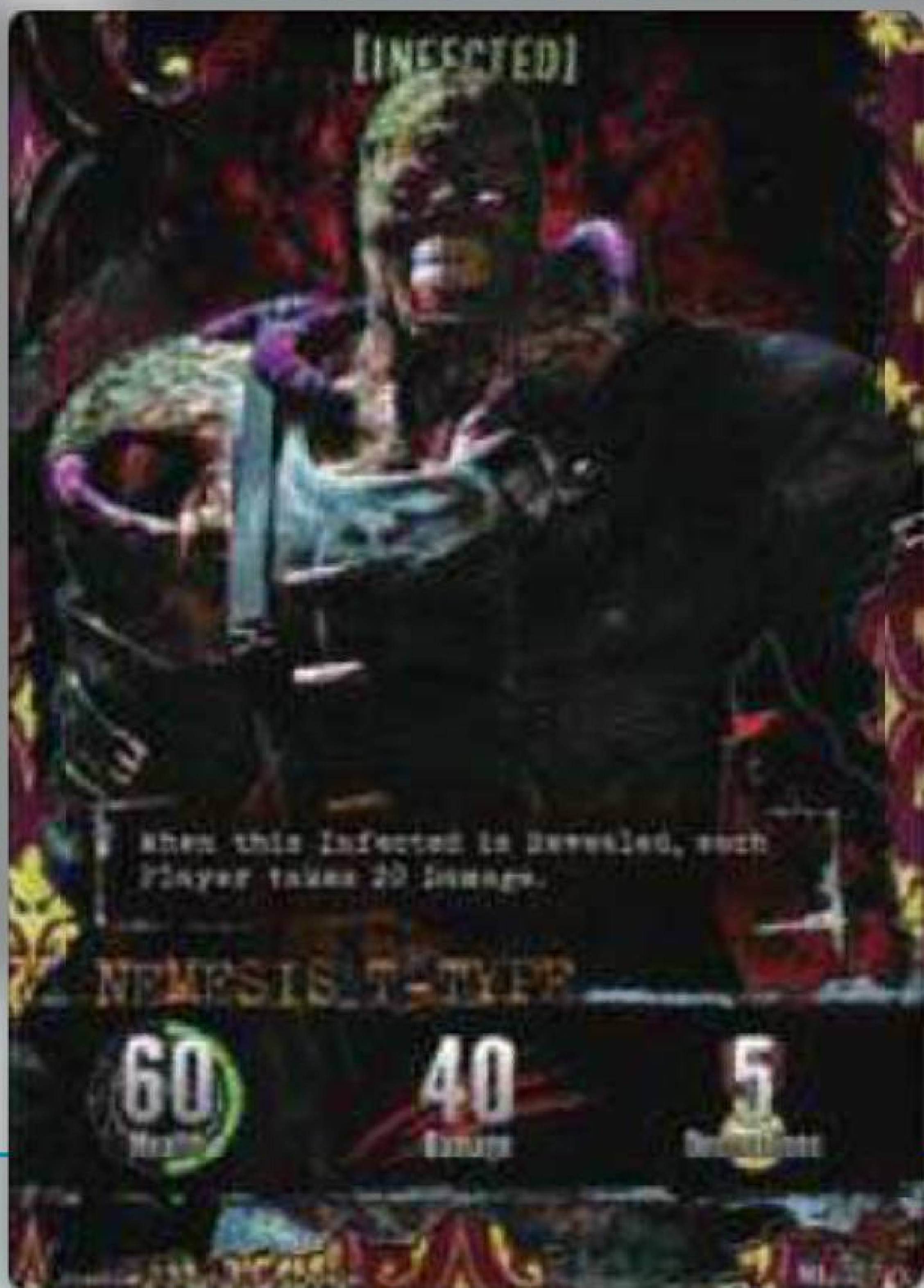
◀全套包含250张卡片和一本游戏手册，售价29.99美元。

本作非常强调“角色扮演”，整体氛围也比较贴近原作，支持2～4人游玩。后来还推出过几个拓展包：《Chris Redfield & Jill Valentine Promo》、《Outbreak》、《Alliance》等，进一步丰富了游戏的乐趣。目前国内已有汉化版出售，虽然卡片质量不如原版，但贵在完全中文，感兴趣的《生化》粉丝不妨买来研究一下。



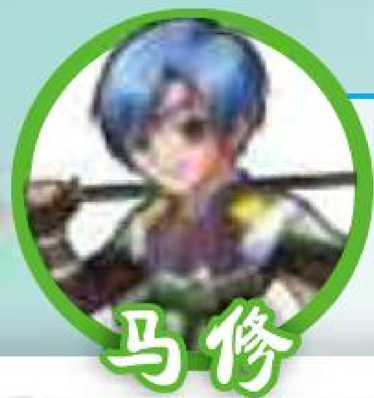


▲▶角色卡，右上方是角色的初始体力，下方则是专有技能描述。





◀▼经典BOSS追迹者和电锯男，下方分别是其体力、伤害值以及击倒它后能够获得的分数。



《重装机兵》现实版

提供



《重装机兵2》的NDS移植版公布后本人就一直很兴奋，我的NDS果然还可以战斗很久！这里也把自己收藏的一些和《重装机兵》相关的图片放出来分享——其实里面很多都和“《重装机兵》系列”没什么关系，纯粹是联想。

真人COS

先放个《重装机兵3》发售前的COSPLAY造势吧，杉原杏璃出演游戏中的女性护士。除了主角有点沧桑，其他都不错。

摩托车COS?

先看几张图，怎么样？是不是联想到了《重装机兵3》里的摩托车改造?











▶伞兵在组装摩托车炮。

其实这些加载火炮的摩托车是上世纪50年代法国在阿尔及利亚及越南使用的一种特有兵器，主要装备给伞兵，共部署了约800辆，一来是当时法国资金缺乏索性就地取材，二来则是希望灵巧的摩托车能在地形复杂的越南战场争取点主动。车体为Vespa摩托车，装备火炮为M20型75毫米无后坐力炮。一个炮组有两名伞兵和两辆摩托车，据说有经验的炮组甚至能够一边开车一边开炮。在阿尔及利亚和越南曾部署了超过800辆这种摩托车无后坐力炮。但防护性和火炮续装填都很成问题，所以在战争中并未发挥出预想的作用。



▲这个……难道还加了SE?



▶看得出车身很小。

改装精神

“《重装机兵》系列”最大的特色无疑是战车改装，而且这种改装自由度非常大，连巴士、救护车等都可以在底盘上开穴加装火炮、机枪、SE，改装成霸道的战车，下面看看现实中的改装精神吧！



▲德国一个男子给摩托车加装了T55坦克发动机，重量达到了4.5吨，车体也大得惊人，可同时搭乘15个人。然而由于超重和排放量超标，因此该摩托车至今没拿到牌照。



◀奔驰小坦克？



▶正宗国产的拖拉机改装……



胧月 提供

谁做钢普拉世界第一？钢普拉制作者世界杯召开！




从1980年7月以来，简称“钢普拉”的高达模型在全世界卖出4亿3400万个，以亚洲为中心，成为高达迷们最喜爱的周边产品。今年，钢普拉的母厂Bandai公司将于世界的13个国家和地区依次召开“钢普拉制作者世界杯”比赛，以官方认定的形式选出世界第一钢普拉玩家。大会以7月25日的日本会场为起始，到12月的中国香港场结束，参加者们要在组装、涂装和灵感等多方面展开竞争，优胜者能获得史上最初的“官方钢普拉制作世界冠军”称号。



昵称：梨嘉Aliga
年龄：17
身高：156cm
生日：11月16日
职业：还是学生啦
星座：天蝎
性格：内向
喜欢的游戏：《仙剑》系列、《明星志愿》系列，还有《美少女梦工厂》之类的养成类游戏都大爱
喜欢的动漫：有猫有萝莉有美少年的基本都喜欢
喜欢的颜色：粉红、天蓝、浅黄
喜欢的电影：悬疑剧
喜欢的音乐类型：难说,看当时自己是什么属性
喜欢的异性类型：这个啊,我要很容易就脸红的青涩美少年或是腹黑闷骚的大叔
口头禅：阿咧（别人说的……）



或者会有同学觉得像《幸运星》里面泉此方这种集合各种宅属性与一身的萌妹子只有二次元才有，NO、NO、NO～本辑的栏目嘉宾就是这么一个从小在宅文化中长大的萌妹子。酷洛洛在访问过后的也很是感慨：如果我能像她父亲一样，有这样一个女儿那该多好呀。（此话一出，酷洛洛随即被众编拖进小黑屋暴打……）

酷洛洛：（晚上10点整）在吗？不好意思，一直在加班，终于有时间和你做专访了。
梨嘉：恩，大丈夫~方便啦。
酷洛洛：那先有请梨嘉和大家打个招呼吧！
梨嘉：谢谢（^_^），我是Aliga，大家也可以叫我咖喱哦。
酷洛洛：咖喱？这昵称挺可爱嘛。
梨嘉：因为有人说过我的名字调转来读就是“咖喱”所以时间长了大家都这么叫我了。
酷洛洛：噗……入夜不能提食物，我想吃宵夜了。











酷洛洛：梨嘉你是PSP玩家吗？平常玩些什么游戏？
梨嘉：有玩哦，不过很渣的，平常玩的大多是养成类游戏还有冒险类的游戏 。《乙女恋革命》、《零红蝶》之类较重剧情的Game都有玩。
酷洛洛：最近似乎多了不少女性《仙剑》玩家，以前貌似没怎么听说……
梨嘉：哈哈，别人我就不知道了，但我会喜欢这个游戏包括爱上玩游戏都是因为我老爸。
酷洛洛：酷洛洛表示大为震惊。
梨嘉：记得小时候刚有电脑，他就教我玩《格斗之王》,接着就是各类单机游戏，如《绝代双娇》,《生化危机》,《红色警戒》……我爸是比我厉害得多的游戏迷哟。
酷洛洛：这……你是说你爸宅么？
梨嘉：嗯嗯，所以他的产物我自然也是宅一个，平时都呆在家打机哈。(￣▽￣)我不会说其实他现在就坐在我隔壁玩《卓越之剑OL》哟。
酷洛洛：噗，某程度很让人羡慕呀！
梨嘉：有个懂自己为什么那么沉迷游戏的老爸的确很幸福。



■《未闻花名》本间芽衣子



酷洛洛：梨嘉喜欢的动漫类型看来很广泛，最近在看什么动漫？

梨嘉：最近在追《吸血猫》，还有《未闻花名》。

酷洛洛：《吸血猫》我看了两集，感觉确实挺萌，但长得像伊达正宗的猫猫还有点卖腐嫌疑。

梨嘉：哈哈,到处都是基情。

酷洛洛：《未闻花名》里你最喜欢什么角色呢？

梨嘉：其实最喜欢雪集了(不是因为他穿着面码的衣服才喜欢的哟），最喜欢这种类型的美少年了（￣▽￣），他对面码的喜欢反而让我那时看的时候心酸了一下。

酷洛洛：那雪集算是你标准里面的“很容易就脸红的青涩美少年”么？

梨嘉：某种程度上也算啦（>\\\<）。













酷洛洛：和你聊天看不出梨嘉里个人介绍里说的内向呢，挺开朗的嘛。

梨嘉：我只敢在二次元那么活泼啦……三次元如果是陌生的人我通常都会躲在别人背后不敢说话。

酷洛洛：如果这次访问是见面对谈，梨嘉你岂不是躲我远远的？

梨嘉：嘛（-__,-），可能会缩在一边回答,而且脸和耳朵会很烫的（￣▽￣）。

酷洛洛：哇噢，这样挺萌的。

梨嘉：（￣▽￣）才没有……其实我总觉得自己太少说话，存在感很低呢。

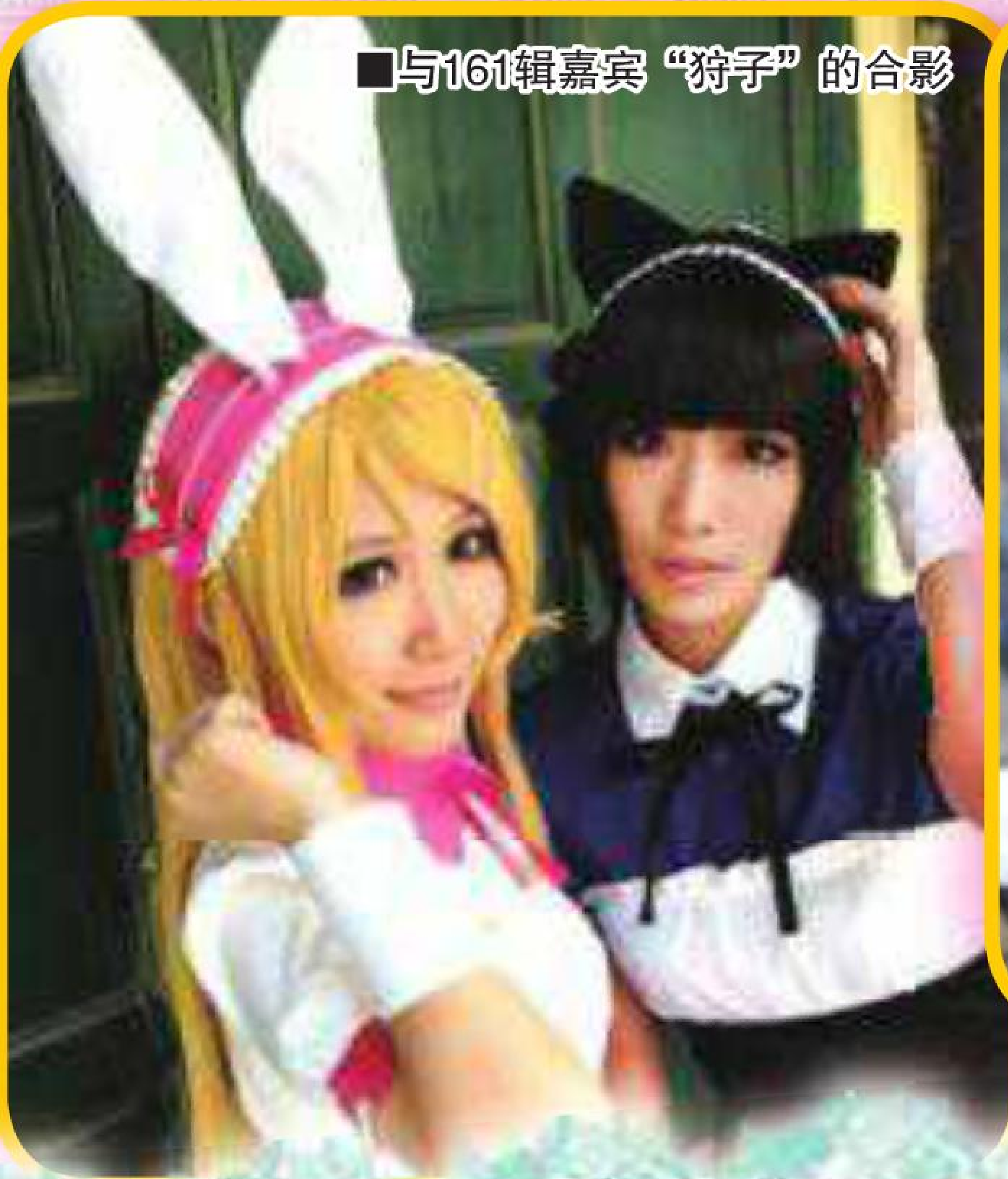
梨嘉：不过如果是认识久的朋友,我又是不同的一面了。

酷洛洛：看来梨嘉是宅男杀手嘛。

梨嘉：（=□=），杀也是被我的两面性吓到啦。



■《我的妹妹哪有这么可爱》高坂桐乃


■与161辑嘉宾“狩子”的合影


■《零之使魔》路易斯

酷洛洛：哎？怎么投递的照片里发现你和狩子的合照呢，两人是好友是么？

梨嘉：是啊，我们是好朋友（>3<）。

酷洛洛：两人是玩Cosplay认识的？

梨嘉：嗯嗯。因为一次机会和她同为一个漫展代言，从此就一发不可收拾了。

酷洛洛：那梨嘉喜欢Cos哪一类的角色呢？

梨嘉：最近比较萌傲娇类和天然系的萝莉呢。

酷洛洛：难怪照片里面有那么多钉宫的角色。

梨嘉：嘛嘛被你发现了呢，钉宫和香菜最高（*\(^o^)/*~~）。








■《旋风管家》三千院凪




◀《灼眼的夏娜》夏娜

酷洛洛：好了，时间也差不多了，最后请梨嘉跟大家说几句话吧。

梨嘉：请大家继续支持《掌机王SP》哦，也请大家支持我和狩子的组合，我们以后也会出更多的照片（>w<）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

假期总是过得飞快，一转眼就又到了开学的日子了，大家是不是还有些意犹未尽的感觉呢？最近发售的游戏数量不少，其中不乏素质优秀的好作品，而其中的《黑岩射手游戏版》虽说不上大作，但是受众群体还是相当大的，而且这个也是"美图秀"不可多得的素材，那么接下来就请欣赏BRS的魅力吧。





白菜：这不是WRS，这是武装炼金。

阿鲁：一点也不像，冷死了……









酷洛洛：好一个穿越，头上两把火的奥村磷赢了……

半夏：笨蛋弟弟的小虎牙可真美！

阿鲁：话说那个男的到底是谁啊……









半夏：继发现了轻音之后又发现了镜音，干脆这次的“美图秀”叫“大家来找茬”，看看V家成员一共出现了几次？

阿鲁：还有白菜老师最喜欢的《东方》呢，难道没有人发现么？

乌冬：白菜老师绝对发现了，在一旁偷笑呢。









2011萌战特报

第一次预选赛

本届萌战的第一次预选赛依旧分为16个小组，原本以为会看点十足的预选赛竟然出现了一边倒的情况，具体细节容我慢慢道来。首先来看看这16组队伍中值得关注的情况，第一组成员中的白井黑子在赛前自然是关注的重点，没想到一开始便和《Dog Days》里的米希奥蕾公主难分高下，虽然有短时间超越但大部分时间都被对手压着打，尽管最后的冲刺比较给力，但最终还是以3票之差负于对手。虽然这组的第一名也仅有可怜的207票，但是由此可以看出新番动画的强势，这也直接让第二组中原本被看好的初春饰利被新番动画《侦探歌剧》里的明智小衣抢夺了第一的位置……虽说《超科学电磁炮》已经完结了许久，但其中角色的魅力竟然能掉得如此厉害，不得不令人为炮姐捏一把汗啊。

不过事实很快就证明就算捏一把汗也无济于事，第三组比赛中，炮姐被乌贼娘和晓美焰两人全程压制，完全看不到去年预选赛时一路直上的霸气，看来想要恢复人气，还是得期望《超科学电磁炮 第二季》的播出才行啊。《魔法少女小圆》的人气无论在日本还是国内都非常高，再加上对手是本身人气就不俗的晓美焰，本人力推的乌贼娘败下阵来也是预料之中的事，只是没想到在预

赛就能拉开50票以上的差距，看来只有祈祷乌贼娘在正式赛中尽量少和魔法少女们碰头了。

在晓美焰轻松夺取小组第一后，其他魔法少女们也开始发力，在这之后的比赛中势如破竹、所向披靡，五位魔法少女均以小组第一的身分晋级，甚至连动画中干掉麻美学姐的魔女也以第5名的好成绩顺利进入正式赛，估计要不是动画版没有将那些魔女的前身与魔法少女一一对应起来的话，本次萌战很可能出现当年《天才麻将少女Saki》的盛况。鉴于魔法少女过于强大，因此接下来就来看看没有她们的队伍的对战情况吧。


▶都顺利拿到第一了，真是辛苦大家了。

第6组中“俺妹”人气角色高坂桐乃夺冠是预料之中的事，不过排名第二的牧濑红莉栖（出自《斯坦因之门》）竟然拥有如此高的人气实在是没有想到，而去年高人气的佐天泪子（出自《超科学电磁炮》）以及2010萌王中野梓（出自《轻音少女》）竟然只排名3、4位，果然萌王都逃不过第二年悲剧的怪圈么……第9组中也是以老番人气角色的落败收场，曾有着无数拥护者的黑长直代表秋山泠以24票的差距败给了新番《露蒂的玩具》里的女主角露蒂。从曲线表可以看到秋山泠在晚上有着很强的冲力，不过由于前期拉账太多，最终还是未能战胜新番角色。其他诸如黑猫、夏娜等人气角色由于分组的原因，没有遇到什么阻力，轻松以首位晋级。

第一次预选总结

16个小组的冠军分别是：第一组——米希奥蕾（出自《Dog Days》）、第二组——明智小衣（出自《侦探歌剧 少女福尔摩斯》）、第三组——晓美焰（出自《魔法少女小圆》）、第四组——松前绪花（出自《花开伊吕波》）、第五组——佐仓杏子（出自《魔法少女小圆》）、第六组——高坂桐乃（出自《我的妹妹才不会那么可爱》）、第七组——押水菜子（出自《花开伊吕波》）、第八组——巴麻美（出自《魔法少女小圆》）、第九组——露蒂（出自《露蒂的玩具》）、第十组——美树沙耶香（出自《魔法少女小圆》）、第十一组——黑猫（出自《我的妹妹才不会那么可爱》）、第十二组——夏洛特·迪诺亚（出自《IS》）、第十三组——夏娜（出自《灼眼的夏娜S》）、第十四组——艾鲁西（出自《只有神知道的世界》）、第十五组——透（出自《A频道》）、第十六组——鹿目圆（出自《魔法少女小圆》）。我们可以很直观地看出，除了“小圆脸”外，“俺妹”和“花开”两部作品的受关注度还是不错的，另外《侦探歌剧少女福尔摩斯》里的几位主角也有着非常不错的成绩，打进第二轮正式赛应该问题不大。从16名冠军的阵容我们还可以发现，本届萌战中新番动画的角色非常强势，去年的不少人气角色在今年一开始就被压着打的局面很明显，不知道是故意在预赛留手还是确实人气不如以前了。


▲预选赛什么的只是随便玩玩，正式战的时候要你们好看！

不管怎么说，新番动画角色人气高也变相说明了动画素质的提升，对于观众来说终归是一件好事。如今，萌战的正式赛已经打响，相关后续报道会在今后的“宅回首”栏目中为大家呈现。

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 变身



"变身"是在ACG作品中喜闻乐见的设定，变身不仅会给角色带来外观上的变化，也往往伴随着能力上的提升，能够很大程度上地提高角色的战斗适应能力。但凡拥有变身能力者，要么是有着特殊的血统，要么就是有着神奇的道具，这也丰富了角色的相关设定资料。游戏必竟是充满幻想的产物，因此拥有各种变身能力的主角层出不穷，下面就让我们来回顾几款经典。

◀经典作品《乱马1/2》，"遇冷水变身、遇热水还原"是非常有趣的设定。

文 狮子心



恶魔城 月下夜想曲

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

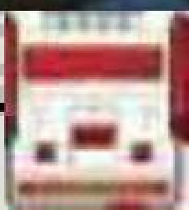
游戏类型	ACT
游戏年份	1997年

《月下》在"《恶魔城》系列"的历史上，是否是最优秀的一款作品至今还颇具争议，但是其在知名度上无疑是最高的。本作的出现颠覆了系列的很多传统设定：主角不再限定在外形颇为欧美化的贝尔蒙特一族，阿鲁卡多拥有高贵的吸血鬼血统和一头飘逸的银发，言谈举止间也充满了绅士的风格；武器不再是传统的鞭子——"吸血鬼杀手"，而是引入了非常丰富的种类，剑、鞭、杖、拳套等应有尽有，各种装备、道具、食物也让本作拥有一个庞大的物品库；新加入的人物成长要素得到了新手玩家的青睐，在此之前很多玩家对于《恶魔城》的印象一直是"超高的难度"，而本作加入了如此丰富的RPG要素无疑降低了游戏的门槛，新手玩家可以充分提升好阿鲁卡多的等级后再来攻关。阿鲁卡多的半吸血鬼血统可以通过获得魔导器来唤醒，他那丰富的变身能力也大大地提升了角色魅力，蝙蝠、狼、雾三种能力在很多地方都必须要用到。另外，《月下》的剧情也是系列中颇为出色的一作，而配乐更是相当完美，堪称游戏配乐的典范。



▶『变狼穿墙出城法』是玩过本作的玩家都不会陌生的经典BUG。

特别推荐



忍者战士龙牙

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年

本作是FC平台极具创意的游戏之一，变身能力更是游戏的核心内容。主角会根据手持武器的而变身成不同的动物，很多地方合理使用变身可以巧妙地化难为简。游戏中的武器分为手里剑、锁链、长枪和刀四种，分别对应虎、蝎子、鹰、飞龙四种不同的变身能力。武器的特性各不相同，例如手里剑拥有最长的攻击距离，不过威力也是最小的；反之，长枪这样范围很小的武器，威力却不俗。不同动物的能力各异，比如虎就拥有着陆地上最快的移动速度，而且跳跃高度也是最高的；老鹰可以在空中自由移动，但是没有任何的攻击能力；飞龙是最强的变身形态，不过却有着变身时间的限定。游戏中通过长按B键来实现变身与人形的转换。本作支持双人同屏游戏，最有意思的是，变身成动物的玩家可以载着另一位玩家移动，这让双人间的配合变得格外有趣。



▲变身飞龙之后的无敌和穿墙的能力非常实用，不过有着时间的限制。



变身忍者

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年



▲游戏画面用色鲜艳，角色形象十分饱满，动作也很细腻。

本作是非常经典的清版动作过关游戏，在那个《街霸》横扫街机厅的时代，依然有属于它的位置。本作的变身设计理念十分超前，在游戏中角色只需靠近敌人并按下变身键，就可以变成除BOSS以外的任意敌方角色——这样前卫的设定在后来的游戏中也鲜有涉及。角色在变身后还能继承敌人的招数，这令游戏中的招数设定极为丰富。敌我双方角色的招数丝毫不带马虎，即使是普通敌人也有属于自己的必杀技。本作的按键分得很细，拳脚都有轻重之分，配合方向键可以施展出不同的攻击手段，甚至还加入了格挡设定，各种必杀技则是类似于格斗游戏的搓招式输入。游戏人物的动作非常连贯，而且连续击打点数计算系统又可以满足很多核心玩家的需要。这样一款出色的作品即使放在今天，相信依然会让很多玩家乐在其中！



兽王记

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1988年

SEGA所推出的《兽王记》是一款经典的横向卷轴过关游戏，玩家需要控制主角打败蓝色的双头狼来获取能量球，从而令主角获得能力上的提升，当吃下3颗能量球后主角便会变身成为野兽，而游戏中的BOSS也必须要主角化身成为野兽后才会跟你战斗。4种不同的化身野兽的能力各异，比如第一关的狼人可以快速冲撞，第二关的龙人可以自由飞翔，并放出直线光束。本作的难度相当高，人物的动作也略显僵硬，同屏敌人的数量非常多，游戏中的怪物设定也很有特色，尤其是第二关的眼珠怪BOSS，绝对令人印象深刻。虽然每一关主角的变身种类都是固定的，不过游戏有着自由设定不同关卡的变身野兽的秘技。最让笔者印象深刻的莫过于每次变身时的那一句“Rise From Your Grave”，这一句话已经成为了《兽王记》的代表。



▲令人印象深刻的眼珠怪BOSS，反正我当时是愣住了。

掌门人

上周休息，宅在家的本人冒出了用NGC官方周边Gameboy Player在高清电视上试GB游戏效果的奇怪念头。原本就是纯粹无聊试试，没想到竟然兴致勃勃地玩了一下午GB初代《超级马里奥大陆》！好游戏果然是不过时，那种快乐绝不是时间和游戏机技术的进步可以埋没掉的。这里也祝每个朋友都能拥有属于自己心目中永远经典美好、并且可以随时拿出来重温的游戏记忆！

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

夏天与游戏

上次还在说重庆今年热得晚，现在重庆已经爆热了（还好有空调，有冰箱）。热得我心烦意躁的，不想吃饭不说，连游戏都玩不进去了！

重庆 杨浩楠

白菜：前几天重庆发布了40度高温警报，想来应该是最热的阶段到了。以前这个温度我要出门的话，一定会用凉水打湿头发，不然头上就得冒烟。

阿鲁：不够劲啊！越热越要去吃火锅！

白菜：火锅你敢在没空调的地方吃吗？太热了绝必没食欲。

酷洛洛：夏天打游戏，空调和冰饮料是必备的。

学日语

经过3年的ACG文化冲击，看动漫和玩Galgame都让我的日语水平有了很大的提高，现在听译倒是很好，但日本文字就一塌糊涂了。问一下小编们，我现在想提高日语的文字水平能有什么办法吗？一定要去上日语班吗？自学的话有什么方法吗？毕竟上高中了没多少时间再去上其他课了。

武汉 Ver.3510

白菜：光是从动漫和Galgame练出来的听译其实是“知其然不知其所以然”，真想靠日语吃饭还是得系统地学习，好处是学习的时候进度比较快，吸收起来会更有效率。练文字水平自然是要多看文章，吸收句型和语法变为自己的东西。当然如果不准备拿日语当饭吃，还是先攻好自己的本门功课吧。

胧月：建议先学好必修课，文法等到大学有闲了再学，舍本逐末不划算。

阿鲁：对，你可以等上大学的时候再去上日语课。

只言片语 这本162辑《掌机王SP》是我们这里的最后一本，看来下次要去早点买。（玉林 冥通-零式）

本体

一直以来对鲁叔铠甲下的本体很感兴趣，想来这么猥琐的大叔究竟长得怎么样呢？这辑看到《生化危机 启示录》里面的帕克，再合成《逆转》里倒霉的刑警丝锯，脑子里忽然坚定了这就是鲁叔的原型！鲁叔我说得对吧？

南宁 小智

半夏：鲁叔，他说的对吗？把铠甲脱了给我们看看呗。

苍穹：帕克和丝锯哪有鲁叔好玩啊。

阿鲁：我怎么觉得你说的这两个人都不猥琐啊？

白菜：据半夏坦白，她的本体是手上的毛球。然后我们再看看鲁叔，常年的谜团一下子解开了。然后众人忽然觉得胃部有点不适……

学校开始管严了，下令不得带手机进入教室，本来是可以的，我们班主任也很开明，说下课可以听歌什么的，但现在不行了。也不知道PSP他们收不收……尽管如此，下课还是可以躲在教室偷着玩，而且课外也不时可以边玩各种掌机边向老师打招呼的。

百色 赵俊尚

阿鲁：越是不让玩就越是想玩，这就是人的天性啊！校规神马的已经阻止不了我啦！

白菜：楼上这位是坏孩子的典型，好孩子可千万不要学哦。

马修：根据经验，严管貌似只是一阵的事情，先别顶着风头，忍一忍看看再说。

掌门话题

（本辑话题由上海读者凌翔提供）

中国引进的《口袋妖怪》动画据说名叫“精灵宝可梦”，有人想吐槽这个名字吗？请说一个印象深刻的游戏译名，好印象差印象都行。

酷洛洛 部分游戏名称的中文化翻译，雷归雷，但不少都是针对游戏内容进行润色的，而它们的雷人程度其实远比不上一些经典动漫作品，如《乱马1/2》=《七笑拳》《浪客剑心》=《神剑闯江湖》，诸如此类……

马修 作为15年的口袋玩家，对“精灵宝可梦”这个名字不是不想吐槽，实在是不知道怎么吐槽，就像当年的《袖珍的蒙斯塔》一样。好吧，从“马力欧”开始我就“不相信爱情”了。印象最深刻的译名么，那就“快打旋风”了，因为是初中时候那些小区路边的街机厅里，街机上用得最多的名字，而且对应很多游戏，包括《街头霸王》、正宗的《快打旋风》，以及很多现在都叫不上来名的横版过关游戏，都一律被老板们亲切地在街机上方贴上“快打旋风”这个名字。

白菜 《浪漫沙加》吧。在我小时候听到这个游戏名字时，还以为“沙加”是个什么很浪漫的东西。等我长大了，知道沙加其实就是SAGA以后，惊觉原来这款游戏直译其实应该是“浪漫传说”才对。当我意识到这点的瞬间，觉得那个年头玩家们真是太纯洁了，人家说啥就信啥啊。好嘛，客观来看，这个译名其实还挺带感的。

阿鲁 本人买游戏向来是买原版，目的自然是追求原汁原味，惟一一款不是原版的游戏是《战神3》，当时美版缺货，所以买了港版。结果拿到手看游戏介绍时当场就被雷死了，熟悉的奎托斯变成了克雷多斯……先不论翻译得正确与否，光就气势就和原来的名字差了很多。从那之后再次暗下决心，以后绝对不买原版以外的正版游戏，于是《DJ Max3》毫不犹豫地选择了韩版，虽然特典什么的一个字看不懂，但是爽。

半夏 第一眼看到马上要推出掌机游戏的动画《食梦者》这个题目时觉得有点坑爹，食梦者和漫画能有什么关系，但是在看了一段时间之后终于明白其翻译的深意，然后我又觉得它另一个译名《爆漫》太直白，与《食梦者》比起来少了一丝意味。

苍穹 说个久远一点的游戏吧，MD的经典游戏《怒之铁拳》的初代曾被译作“格斗三人组”。此译名的原出处已经无稽可考，由于游戏中可操控的角色为3人，这个译名也较为通俗好记，因此流传得非常广泛。不过2代出来后就傻眼了，因为操作角色增加到了4人，结果当时就硬生生地出现了“格斗四人组”的译名。3代推出后由于默认操作角色还是4人，于是译名继续被扭曲成“格斗四人组2”，后来因为能使用3名隐藏人物的秘技传开，还衍生出了“格斗七人组”。

LIKY 如果要吐槽的话，神游的有不少，《神游马力欧》、《密特罗德》（银河战士）……如果要说翻译得比较经典的，个人觉得NDS游戏《为你而生》的翻译就不错，作为《为你而死》（きみのためなら死ねる）的续作，《为你而生》的日语原名为“赤ちゃんはどこからくるの”，直译的话应该是“小宝宝从哪里来”，不过结合游戏内容以及与前作译名的呼应，“为你而生”也算对得经典，“为你而生”也有“为你而生宝宝”的含义嘛。

乌冬 《怪物猎人》台湾翻作《魔物猎人》，虽然只有一字之差，但意思上就大相径庭了。魔物一般都是些超现实的东西，比如恶魔、使魔等，这些是绝不可能出现在《怪物猎人》所设定的世界观里的，所以每次听到这个译名的时候，都会很自然地误以为是台湾译的另一个游戏——《恶魔猎人》，也就是《鬼泣》。

胧月 “宝可梦”这名字我觉得还可以，兼顾了音译与意译，就是文教风浓了一点。个人印象比较深的好译名是Square在PS平台上推出的《放浪冒险谭》，原名“Vagrant Story”直译过来为“流浪的故事”，略加风雅点的可能会翻成“漂泊物语”之类。说起来，上世纪90年代“谭”这个字真的很流行。

只言片语 《苍翼默示录 连续变换2 加强版》是我入手PSV的最大理由，《MHP3G》神马都是浮云。（台州 单行道）

美少女初音战士

又一次在上课给你们写信了（好孩子不要学），这里我说一件事，《掌机王SP》某辑赠送一个初音的剪影屏擦。一日我旁边的女生看见这个东西后，说是美少女战士……对此我无力吐槽，请各位主编大人帮我说明一下，本人实在说不过她……

哈尔滨 YHY

胧月：没错，就是美少女战士。

苍穹：那就代表胧月消灭她（斜眼）。

半夏：确实是美少女初音战士啊，这位同学要学会让着女孩子，她说什么就是什么，这样才能在三次元像酷洛洛一样进行真实版《AKB48》！

阿鲁：别和女人较劲，否则你会后悔的。

白菜：带上你的移动播放器，给她放初音演唱会。

胧月：白菜老师你这是标准死宅行为，想没有妹子就这么干……

狂轰滥炸

某日，和好友“小色”去看《变3》，于是到旁边的电玩店感受了一下裸眼3D，效果不错而且本人不晕3D。很想入手，但因为没破解且我已高三怕影响学习，就忍了。回来后小色告诉我他也有兴趣，于是我对他狂轰滥炸说3DS怎么怎么好，他终于答应买了，只要当月发钱就买！到时候我也沾光了！话说进入高三学习真紧张啊！好好学习，为明年的高考准备，要是考好了，PSV就可以入手了，叫老爸给我买，嘿嘿。

清镇 只爱于你

白菜：你可以把狂轰滥炸的技术分享一下，造福下想买没钱、又有有钱朋友的玩家。

马修：等你明年高考完，你和小色正好次世代双掌机制霸了。

焦点

本来我买PSP的原因是经常看到路上有人再玩，而且很多路人的目光都聚集在他（她）身上，所以我终于存钱买了。但是我悲剧地发现，竟然没有目光聚在我身上（TT）。

广州 desting

胧月：岁月如飞刀……

马修：你确定以上很多路人目光注视的是“她的PSP”而不是“她”？

胧月：用山寨手机大声地播放《爱情买卖》也能聚集路人的目光（摊手）。

阿鲁：年底你买台PSV试试，保证能聚集到很多目光。

写鬼故事

我业余喜欢写一些鬼故事，所以经常观察别人的言行来寻找灵感。有一天我站在讲台上看台下几个女生，她们就问我干什么，我说我找灵感写文章，她们就惊奇地问我写什么文章、是否是言情小说？我回答：“不是，我写鬼故事。”一瞬间，气温降到冰点。从此班上的人不敢在我面前多待一会，请问我该怎么办？我很急啊！

北京 earth人

白菜：你可以跟她们说，可怕的鬼怪通常需要漂亮的女性角色来衬托（扶额）。

半夏：看一下这季新番《R-15》吧，努力成为写恐怖小说的天才就可以了。

马修：确实想写鬼故事，建议看看古代的灵异文献记载，并亲自去一些比较阴森的地方感受下，会比在学校看大伙更容易获得灵感——不过容易吓到自己哦。

小幸福

最近虽然学习很重，但还是很幸福滴，因为天天可以和邻班一漂亮女生一起上学。虽然不说话，但看一眼就很知足了，这就是所谓的小幸福吧！可最近公交车要改道，就不能一块上下学了……

天津 杨晨

阿鲁：机不可失，失不再来啊！过了这个村可就没这个店了啊！肥水不流外人田啊！

胧月：外人？

白菜：鲁叔想说的是：快表白吧，少年！

只言片语 《如果口袋妖怪成真2》里皮卡丘的AK47那招也太那啥了吧……（柳州 艾斯）

真实版AKB48

我朋友看完《掌机王SP》后说了句："酷洛洛这个花心大萝卜，借游俏小筑得来这么多女生的QQ来玩真实版的AKB48……"唉！我想抱怨为什么白菜老师不和半夏姐创办一个介绍男玩家的栏目呢？又不是只有女生的Cosplay好看，不要有性别歧视嘛！

北京 郝骏

马修：毕竟男生多，喜欢看女生的多么……

苍穹：白菜老师你的形象坏掉了……

阿鲁：酷洛洛，快去给哥找个虎牙妹来！

白菜：对，给鲁叔找个满口虎牙的。

努力工作拼命玩



再一次深刻地认识到，要入正第一要有钱，第二要有爱，第三要通语言。为达成第一、三点现在拼命读书，为培养第二点现在拼命看动漫、打机。难道这就是传说中的努力工作拼命玩?

广州 连爷


酷洛洛：同学你这也太"有机"结合了。


阿鲁：第三点不是问题，买本《掌机王SP》问题就解决了，你还是专注培养前两点吧。


胧月：能清楚认识到第一点并且付诸实践，95%游戏迷的榜样。

163辑话题之对"日式游戏的品质正在走下坡路"这一观点的看法

相比美式游戏，我还是更喜欢日式游戏。在"车枪球"还有打丧尸的游戏方面，美式游戏的确更胜一筹；不过在更为核心向的作品中，还是日式游戏占优。不过日式游戏的确需要一些创新了。

上海 蛤蟆闲人

完全不认同，就我个人而言，像《机战》啦、《口袋》啦、《魔法工厂》啦、《魔界战记》啦，这些游戏系列还是很不错的。

上海 郑一帆

都说日式动画走下坡路、日式游戏走下坡路啊……其实就是相同类型游戏玩多了，自由格斗玩完玩射击，射击玩完玩《机战》，玩完《机战》玩《猎人》。给你《枪声与钻石》、《999》、《逆转》你又不爱玩……唉，说白了就是缺少新意了。多开发点新的更激烈的游戏吧，更注重游戏性而不是画面才是正路，《999》、《枪声与钻石》多好。

沈阳 SiPA君

日式游戏确实有些大不如前了，但从长远的角度看还是很有发展前途的。当然身为玩家的我们也要多给予点期待，玩家有期待，游戏厂商自然也就有动力啦，这样品质不就上去了嘛。

上海 TT

是业界越来越没创意，游戏不好？还是玩家们（包括我自己）严重审美疲劳？我看两方面都有问题。

广州 MAX

日式游戏确实不再像以前那样一家独大，游戏缺乏创新，技术也跟不上一些欧美厂商。外加欧美厂商以车枪球为主，日式游戏如今确实陷入了一个比较囧的境地。

马鞍山 Rocketboy

个人认为只是极个别的游戏厂商没诚意，不愿创新，靠一些擦边球要素来保证销量才会做出许多劣质游戏，多数厂商如任天堂、Level-5都还是非常上进和努力的。我相信只要游戏厂商肯下功夫，日式游戏一定会再度辉煌起来！

南宁 小智

如今能看到一款品质优良的日式游戏已经很难了，更侧重于吸引大众眼球，而往游戏里硬塞一些服务大众更多元素。个人认为，"《最终幻想》系列"是依旧保持着高素质的游戏。

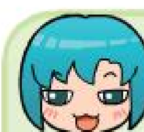
杭州 奶茶

并不是日本游戏厂商没有实力，而是不够努力。以最熟悉的PSP来说，并不是没有《MHP》这样的大作，但大多数厂商总是小心地做炒冷饭工作，或是不够用心地做游戏。投资越打固然损失就可能越大，但创下品牌后收益同样也很大的。

舟山 LHTT

品质还是有的，只是缺少了一些创新，就算有创新，好像也大多不合玩家的口味。这里面也有玩家的心情在作怪：现在很多的人想玩简单的、流程短的游戏，也就是"简单实用"，但以此标准来评价游戏，乐趣自然很少。

南宁 卢尚拓


马修：中国有句古话，叫"大隐隐于市"，对于日式游戏现在存在的问题，很多读者都有独到的见解，下辑我们会继续为大家刊登。

只言片语 小编们加油，抽到我得奖！谢谢！（天津 章瞳）

玩家画廊



铜川ミク

马修：简单唯美但不失细节的画风，很不错哦。



广州肥豪

马修：肥豪同学明显是《无双》FANS，同道中人啊！

马修：原以为是《真·三国无双》的甄姬，然后被《三国杀》党告知是司马懿的老婆张春华。

南昌 Billy



石家庄 Liulinter



马修：好可爱的阿狸，3DS降价了，Liulinter同学距离梦想也更近了吧。

哈尔滨 YHY



马修：手绘版的问号男果然很费笔油啊。

你一言 我一语

如今我已高三毕业，记得上初中时第一次看到《掌机王SP》，那时的雷伊等小编都哪里去了？如今又看到许多新小编，只有一声叹息，岁月不饶人！

天津 暗影之刺

酷洛洛： 其实不少老编辑经常会在《掌机王SP》中客串。至于你说的雷伊，每辑的“掌机情报站”都是他主持的哦……

朋友被我们诱惑得想买PSP了！他妈居然说可以给他经济支持！太好了吧！我当年买了小P还被我妈骂了好几天……

泉州 幕后人

马修： 不过最终你们不还是都是一样的游戏玩家么，所以说，羡慕羡慕就算啦。

3DS老黑屏，郁闷，关也关不掉。惟一解决方法就是等它电放光，火大。

舟山 王恩峰

■3DS硬件问题的“黑屏”界面。

马修： 初期3DS确实有黑屏BUG，其实是红底白字的文字，可以靠系统升级解决。如果单纯是黑屏，往往和使用NDS烧录卡有关——希望你的原因是后者吧。

最近发现A·RPG渐渐没有新游戏了，我喜欢的ACT也没有了创新性作品，是不是游戏的题材已经捉襟见肘了？希望新的PSV能给我新的游戏体验。

苏州 小歪

马修： 其实不必太纠结创新，这么大的游戏市场发展了30年，毕竟续作是多数，但时不时也会有让人眼前一亮的创新。

小编们家里用的电脑配置怎样？价格又是怎样的呢？

玉林 陈海松

马修： 大多数都比公司给配的电脑好。本人的电脑是2006年4000元买的国货，也是极少数公司电脑明显强于家里用的电脑的，清贫啊……

人生就像一款游戏，需要你成为一个主角，要么谱写你的传奇，要么被Game Over。

南宁 周健南

马修： 说得好，就算不能在大家的游戏里当主角，起码要在自己的游戏里谱写传奇。

再过两个月无早饭+无午饭+无游戏的三无生活，我就可以买PSP套装了！两个月减10斤，半年减20斤，我的生活简直就是炼狱啊……

天津 YZX

马修： 这省钱方式会留下后患的……如果没什么问题，就赶紧规律生活，把身体调养回来吧。

《掌机王SP》摞起来和自己一样高的话，算不算是传说中的著作等身？

温州 沐

马修： 等身的条件是够了，不过“著作”么……

买PSP快两年了，但一款游戏都没有通，手头只有一款《GT赛车携带版》是随主机同捆的，至今才买100辆车，没多少空余时间也没有联机的同好……

杭州 Deep Throat

马修： 其实不在于通了多少，而在于你玩的时候是否觉得充实。另外这位玩友希望能和同在杭州的“掌门人”常客“第六天魔王”交个朋友，有意的话就加他的QQ：920049599吧。

学校刚放假时，要去画室画画一个月，一个月过去了，认识不少新同学，都很舍不得……

广州 Voice

马修： 如今这个信息时代还是很方便联系的，彼此留下联系方式了吗？再说你们都在一个城市，休息时也可以小聚嘛。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 《火影》无双，气势杀敌，顶！（大连 紫血青龙）

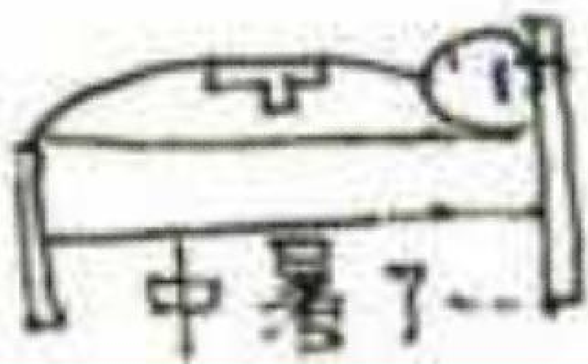


双流 小均

马修： 各位都被心仪学校的胜利录取了吗？不管是不是心仪的学校，大家都要继续努力哦。

上海 蛤蟆闲人

大热天不开空调打游戏就是一杯具···



马修： 这……不开空调打游戏中暑进医院了么，省那点空调钱估计全捐给医院了。



汕头 Melmen

马修： 传统版的擎天柱在卖萌啊。

马修： 又一批学子升入高三了，借用冰焰同学这张自画像给大家加油。

双鸭山 冰焰





马修： 篮球、康师傅、PSP、睡觉……好一个充实的假期啊！

马修： 暗影之刺的ZERO画得相当赞，用YHY同学的话说，也比较费笔油哦。



太仓 血祭狂颜

脸红

很久之前就喜欢看《掌机王SP》，一直买哒。因为《SP》我才买了NDS玩的，任天堂和马里奥要感谢《掌机王SP》啦，不然本小姐都不会认识他们。很喜欢马修哥哥，修哥哥不要笑啊，你的小编形象很帅，类似拿着长枪的赵云，霸气冲天哦。那么多小编感觉阿鲁有点色咪咪的，抱着抱枕的盔甲都会脸红，可见功力不一般。最后希望《掌机王SP》越办越好，期待你们的200辑，小编们加油啊。

yen

马修： 我算是被小编形象掩盖了个人光辉形象的典型了。

胧月： 哪天鲁叔不脸红了，功力才真正不一般。

白菜： 今天就说个实话吧，那个抱枕才是阿鲁的本体！

苍穹： 白菜老师压抑很久的话终于说出来了！

小别

9月初就要去日本了，去日本之前也买不了几辑了。从去年8月底开始买到现在，《掌机王SP》带给我不少乐趣和有用的资讯，虽然到了日本没得看了，不过回来以后我还会继续支持的，不知道日本有没有这样的掌机专门志卖？

苏州 浩瀚无边

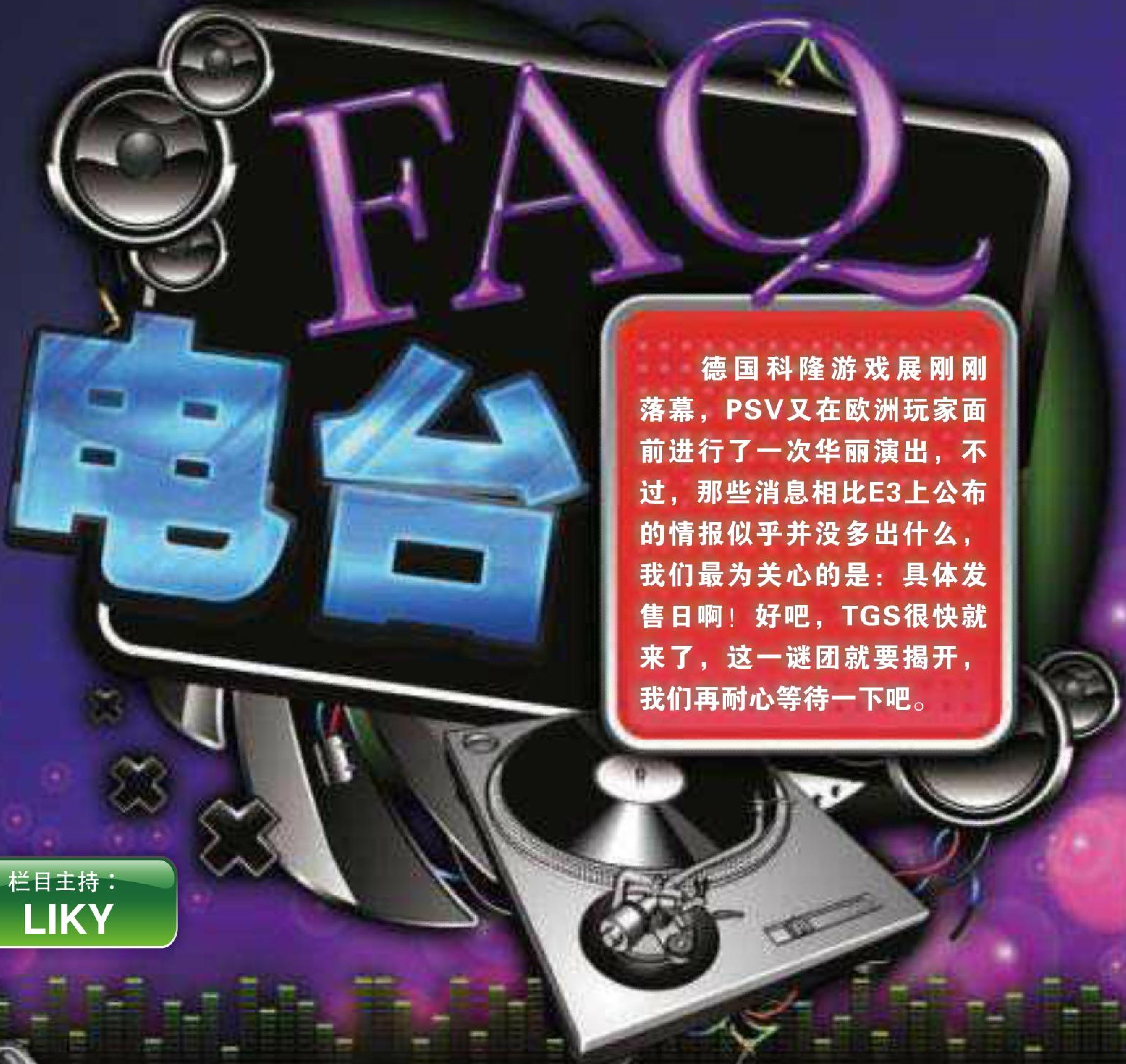
苍穹： 日本的游戏杂志是不会少的，只是风格与国内有很大不同，这位读者估计得花点时间才能适应。

不记得是第几次寄回函了，之前一次性买了几个信封，但毕竟高三了，决定把这几个信封用完就暂停寄回函了……有点伤感啊。

桂林 似水而归

马修： 没什么伤感的，大家都加油吧，小编等着大家胜利而归。

只言片语 期待《初音未来 女歌手计划2.5》，不解释！（贵阳 孤狼）



栏目主持：
LIKY

话说《苍翼2》中文版什么时候出啊？听说PSV会有行货，真的假的？3DS的日版游戏都会出美版吗？

泉州 任志锴

《苍翼2》的PSP汉化版6月初的时候已经推出；关于PSV行货，目前还无官方确切消息，一切都是谣言；日版游戏不一定会出美版，无论哪个平台都是，别说3DS了，比如"《机战》系列"就基本无美版。

我的PSP-1000的屏幕划出了一条口子，如果换屏大概要多少钱？

黑龙江 陈科名

换一个屏幕大概要200元左右，不过如果你只是划一道口子、影响不大的话还是别折腾了，话说当初我的PSP屏幕是碎成了蜘蛛网完全没法看才换的。

PSV的价格一定不超过2000元吗？3G版的可以放手机卡？

美版PSV售价249.99美元，根据目前的汇率换算是1600元人民币左右，发售后只要美元汇率不发生太大变化，到时候国内售价应该在1800元左右（注意是理想的正常价位，去除炒货抬价因素），而日版PSV售价24980日元，按照目前人民币对日元汇率换算约2100元人民币，也许到时候汇率有波动，但估计2000元以下很困难。3G版PSV可以放普通的手机卡，国内应该可以使用WCDMA制式的联通3G卡。

3DS降价10000日元，那中国市场何时能降价呢？降价幅度会很大么？

石家庄 刘梁

官方降价从8月11日开始，国内市场目前已经有反应了，美版主机由原来的1600元左右降到1300元左右。注意官方降价美日两地的幅度不同，美版3DS是从249.99美元降到169.99美元，降幅32%，日版3DS是从25000日元降到15000日元，降幅40%，即便日版降价幅度大一点，但国内市场3DS主机的日版价格还是比美版略贵。

3DS能否在游戏过程中将卡带拿出来，也就是能否将游戏拷到3DS中？如这样可以，我就不用一张一张正版卡带地买，直接找有其他

只言片语 《新·深爱》已经让我热血得不能再沸腾了！（沈阳 WYH.Sora）

卡带的人借一下就可以了。

武汉 赵雪枫


你的想法很美好，但现实是残酷的，游戏运行时拔卡会立刻使游戏停止，然后只能按HOME键返回主菜单。



亲爱的小编们，3DS已经降价了，在下决定入手一台，所以想通过网购的方式购买。但是不清楚网购掌机需要注意什么，希望各小编能给点指示，谢谢！

Email lmklmk127


如果是实体店购机，应该注意的主要就是屏幕坏点和上下屏色差，此外按键手感、触摸屏是否漏光也要检查一下。不过网购由于无法实地试机，因此一定要找评价高、信誉高的网店买。购买时请和店方确认好你的质量标准，并使用支付宝或财付通这样的第三方平台，一旦和店方发生纠纷可以方便地申请退款。另外要注意的是防止网上骗子，如果发现价格低得离谱的一定要谨慎——以淘宝为例，卖方开出诱惑性价格的同时具备如下两点基本就是骗子了：1.淘宝旺旺为灰色；2.要你加QQ商量。加上后如果给你发送“tiem.taobao”开头（正规是item.taobao）的网页，那就120%的骗子了，一旦点进去，支付宝密码就被盗取了。



有地方卖“PSP 1100元+记忆棒（8G）+收纳包+硅胶套+贴膜+移动堡垒共1400+，不到1500，买这一套值不？

天津 YZX


嗯……比较中规中矩的价格，比这还便宜的话小编可能就不敢去买了，所以算叫合适吧。购买前最好再看看机身有没有二手的痕迹，免得被套，祝同学购得好主机。



我在e商店下载3DS游戏，下到一半时突然出现链接错误了怎么办，重新下载需要再付费吗？

Email 达达


在e商店中下载已付款的软件是无需再次付费的，纵使玩家把3DS初始化，用本机重新下载这些游戏也不用再花钱。下载中途发生链接错误时，只需重新登录商店并找到该游戏，其界面下会多出一项“再受信画面にすすむ”，点击后就可以重开下载了。只不过3DS目前不支持断点续传，网络状况不佳的话下载游戏比较悲剧。



3DS不是可以通过e商店来下载东西么，而且9月1日还有补偿免费下载FC和GBA的游戏，那么这些游戏是下载至SD卡里的对吗？既然是下到SD卡里，那么我们自己从网上下下来GBA游戏通过特定方式存入3DS里不也可以玩么？3DS升级后我的R4i就不能用了，用的这种R4求解决办法。最后小编们能把3DS的FC码告诉我么？拜托了……

Email 深海grouden


从e商店下载的游戏的确是存在SD卡里，但并不像以前用NDS那样是以Rom和模拟器的形式运行的，在现阶段没有破解的情况下，玩家自己从网上下载GBA游戏放入3DS是不可运行的。3DS的系统更新比较勤快，烧录卡在更新后不能用是正常现象，这个得靠厂商发布新的烧录卡内核才能解决。至于FC码的问题，3DS单方面加对方为好友是没有用的，既不会显示是否在线，对方也不知道你加了他，所以小编公布FC码的意义不大。



我的小P出了点问题，按HOME、音量等按件时会自动静音，其余按键多按几次也会这样，玩《初音》时被弄得死去活来的。

双鸭山 陈科名


这是PSP内置喇叭的接触不良问题，也有可能是电路板的问题。可以到专门的维修店去进行修理，如果不想花这笔钱就去买个耳机吧，PSP插上耳机游戏的听觉享受比外放要好得多。



《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》中有一只头顶面包的猫该去哪里收啊，总不出来，还有那个次郎猫该怎么收集？

武汉 五


头顶面包的面包艾鲁会出现在海洋风情食堂的岩石后面，看到它躲在那里和它对话，选择第一项询问它的“得意料理”，之后它就会加入到村子了。ニャン次郎是本作最后一只艾鲁，想要让它加入村子比较难，需要把之前的艾鲁全部收集完成，村民任务都完成之后还要完成ニャン次郎相关任务，包括：“ニャン次郎とネコ−ト”、“どこでもお届けしやす”、“ドデッカブ大量生产ニヤ”、“本物、お届けしやす”、“老山龙がやってきた”，全部完成之后它会加入到村子。



有没有办法将一般的电视剧放进PSP里面呢？

广州 洪哥


FLV、RMVB这些格式还是没办法直接在PSP上播放，不过用QQ影音可以转成PSP用的格式。

只言片语 很欣慰，回函表的Email一栏终于加长了。（清远 洪博）

小编寄语

苍穹

◎这一段时间身体略感不适，抽空去看了趟中医，一番望闻问切后诊断的结果是“脾胃虚弱、用脑过度”（汗）。

◎连续熬夜酿成的恶果就是差点捅了篓子，自己连夜写的文章不知何时手滑删除了一大段，直到截稿日最终校稿时才发现。于是赶忙补写，还累得美编把排好的版式改了又改……熬夜容易让智力下降，好孩子们不要模仿（再汗）。

◎用PSP顺手回顾了《生化3》，虽然1、2都玩过，但被追迹者步步紧逼的刺激感才是我爱上这个系列的原因。现在的《生化》不可能回归当年的形式，但至少要在恐怖感上花点心思啊，期待3DS的《启示录》。话说当年的“S形”跑躲避丧尸实在是太销魂了（狂汗）。

乌冬

◆最近声优界大事不断，先是坂本真绫和铃村健一这对多年的荧幕情侣终于好事成真了，真是可喜可贺，这样的话两人接下来共同出演的作品应该会更入戏吧（笑）。另一个则是平野绫的事务所转换风波，虽然表现上是说和原事务所方向不合，不过背后的原因也是众说纷纭，希望这次事件不会影响到平野绫以后的出演作品，毕竟团长这个形象已经深入人心了，突然换个人的话还真不习惯。

◆犯贱看了《高达AGE》的CM，果然是L5出品，画面里再加个足球的话就俨然一个《雷电十一人》，好，10月新番就看它了。

阿鲁

■今年3月买了个2T的硬盘放到乌冬锅锅那里，让他帮我下载AKB相关资源。现在半年不到发现硬盘已经被塞满了……而且乌冬锅锅从以前的只看AKB主打综艺节目进化到了连SKE、NMB的综艺节目都一个不放过的程度了。于是趁着《PSP专辑》截稿的空闲，我又买了个2T的硬盘，不知道这个硬盘几个月能被塞满……

胧月

★马克斯·韦伯的《印度的宗教》是我买过的最轻的一本书（相对于体积而言），阅读时总会不自觉地联想到PSV……

★近来看同事玩Wii版《大家的节奏天国》，画面表现真的很棒，清新、童趣、猥琐。其实同样做全年龄向游戏，索尼的《乐克乐克》也好《多罗》也罢，都显得不够亲民——即玩家无论如何都不会哈哈大笑。包括《我的暑假》这种原本可以很喧闹的题材，至多让人会心莞尔。我并非排斥这种游戏制作方式，只纯粹觉得索尼的第一方软件卖不过任天堂绝不是品质低劣或广告没做足。这些游戏看起来门槛很低，其受众面却依然是核心向的。

★由索尼发行的游戏的制作人里，除了上田文人外最喜欢的是陈星汉。科隆游戏展上《旅程》的新预告片再次让人眼睛一亮，目前还不太理解这款游戏要怎么线上玩，仅看画面的话我更倾向于玩单机啊。



▲仍旧很核心向（笑）。

酷洛洛

★最近有点忙得喘不过气，找机会得请个年假夏眠一个星期。

★楼下的游泳池不知为什么没开放，搞不好又倒一个，才在那里游过两三次，那么近的泳池没了真可惜……

★试了下朋友的iPad，感觉这玩意还挺有用的，至少回家的时候就不用扛笔记本了。据闻9月苹果公布iPad新品，如果能赶在TGS开始前发售那该多完美（我承认这是痴心妄想），在此关注一下。



马修

◆Sienna同学有事缺席本辑"小编寄语"，惯例由本人给大家带个假。

◆两个还就读高中的朋友来深圳，在我家宅了半天多，让我的小屋一下子有了很旺很年轻的人气。

◆七月十五的前两天突然有了亡灵僵尸的专题企划点子，申请通过后立刻开始动笔，然后后悔……倒不是工作量增加，实在是喜欢在半夜静静写作的习惯和半夜不论鬼神的个人禁忌冲突得太纠结了。最后呢，自然是禁忌败给了进度，就当锻炼胆量了。

◆做本辑专题时，曾经在模拟驾驶游戏专题给了极大帮助的好友乐乐再次热心帮忙，虽然最终修订时没能采用，不过还是在这里感谢下乐乐同学。

◆正写小编寄语时，负责本辑专题排版的澄香MM表示面对那些阴气森森的配图压力很大——这下大家更能体会到美编的不易了吧。



半夏

[T-T]铃村健一结婚了……总悟结婚了……拉比结婚了……飞鸟结婚了……扎克斯结婚了……黑桐结婚了……真斗结婚了……天羽翼结婚了……奇力库结婚了……泷俊介结婚了……光结婚了……毛利玲央结婚了……神内结婚了……鸣海步结婚了……浅仓梁结婚了！

[T-T]以上，是这段时间来，我唯一的心情……



►这俩结婚了。



咕噜（美编）

◆牙疼不是病，疼起来真要命。之前长了一半的智齿，又开始蠢蠢欲动了。这次长得可是惊天地泣鬼神，长牙导致牙腔肉、扁桃腺严重发炎，嘴张不开、完全不能咀嚼，喝水都要用吸管。半夜被疼醒起来吃止疼药才能入睡，连续喝了五天的淡而无味的粥。长牙可以长成这样的状况实在是惨不人睹……牙这东西还真是伤不起，经过这次血泪史我已经下定决心等炎症消失了，立刻铲除，杜绝后患。（拔牙后也要疼上好几天，哭……）



白菜

□自打《三国杀》的《山》包发售以来已经差不多一个月了，一个月都没有机会打一次。鲁叔的背包事件固然搞掉了不少机会，而忙于工作也是一个原因。想试用一下姜维的愿望就那么难实现吗?

□宿舍来了两位新房客，一次进入房间时发现多了一台PS2，一股怀念的感觉顿时涌上心头，想起了在老家跟朋友连战百局《MBAC》的日子。顺便悼念一下逝去两年的《樱大战5》记忆卡。

□鲁叔和乌冬锅锅又买了个2T的硬盘用来下载AKB、SKE和NMB的高清资源。"现在不下以后就没机会下了，不看不要紧，但一定要下！"于是2T硬盘的消耗速度约为5个月一个。这帮该死的有钱人。



LIKY

◆早就想换联通3G了，可是又舍不得自己用了快10年的移动号码，一直在等着携号转网的一天，可这一天看来是越来越遥远了。前两天终于忍受不了越来越慢的EDGE（简直比GPRS还慢了），买了个联通3G号，早上的下载峰值有好几百K/秒，太给力了！不过缺点依然有：1.有些地方的信号还是比不上移动。2.费电。3.流量就像水一样哗哗地流，得时刻注意银子。

◆两个月前团购了两张电影票，结果一直没时间去，再拿出来时已经过期了，浪费钱啊。

◆翻抽屉时忽然发现了那台WSC，这机器当年从日本买过来就没开过机，以后估计也只是作为收藏品了……掌机都进化到PSV的时代了啊。



Juxi（美编）

◆对面邻居小朋友可能太调皮了，被妈妈赶出家门，号啕大哭外加使劲擂门。实在忍受不了魔音穿脑，于是我跟老妹好心邀请小朋友来家里玩，谁知道小家伙非常不给面子地瞄了我们一眼，回头继续号啕大哭外加使劲擂门。

◆前几天加班很晚回家，刚开房门就看到老妹鬼鬼祟祟地马上关了电脑，估计是怕我唠叨她太晚睡觉，后来一看根本就没关机，来不及了直接就给盖上电脑屏幕啦。我有点不敢相信，这到底是有多怕我啊！



澄香（美编）

☆最近身体不太舒服，再次提醒大家，平时一定要注意规律的作息，不要经常熬夜，别等到真正生病了才后悔。

☆看到某个朋友在越南旅游的照片心动了，景色不错，重要的是消费水平低，吃住性价比都相当不错。对喜欢穷游的人来说是个不错的选择。

想秀你就来 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

朱文强 昵称：小强



性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《逆转》
地址：浙江省宁海市城关镇火炉山路44弄11号
邮编：315600　QQ：512019519
Email：512019519@qq.com
想说的话：我同学死皮赖脸要贴上他的照片，小编们就让他上一次吧。

龑翼 昵称：狗狗

性别：女　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi
喜欢的游戏：什么都喜欢
地址：湖北省武汉市第十一中学高三（6）班
邮编：430000
Email：xixixi_0987@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

杨贵乾

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《啪嗒嘭》
地址：江苏省沛县沛城镇风光地带7号楼4单元101室
邮编：221600　QQ：461366123
Email：461366123@qq.com
想说的话：PSV快出啊，能破解的话我打算买一台。

孙菁

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《传说》
地址：辽宁省本溪市明山区西若街19栋4单元9楼中门
邮编：117000　QQ：438961578
Email：a1299021@163.com
想说的话：一等奖能不能换个PSP的记忆棒啊？

俞庆 昵称：神夜

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《AKB1/48 星恋之梦》
地址：安徽省合肥市庐阳区百花井操兵巷内百花中学高三（11）班
邮编：230041　QQ：807311504
Email：a12345yuqing@yahoo.cn
想说的话：终于拥有自己的掌机了！

陈立力 昵称：荔枝

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：江苏省无锡市南长区清扬街庭4#1101
邮编：214000　QQ：316770342
Email：316770342@qq.com
想说的话：掌机更新得快，但与我无关，好好玩自己的，很好。

只言片语　想不到，因为我而与《掌机王SP》邂逅的朋友，他这么快就中了奖！（中山 伊格）

任志毅 昵称：西哈瓜草

性别：男 年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：上海市闵行区平吉一村127号602室
邮编：201101 QQ：295485662
Email：295485662@qq.com
想说的话：《掌机王SP》加油！

黄弘彦 昵称：风火之龙

性别：男 年龄：14
拥有掌机：3DS、PSP、NDS、GB
喜欢的游戏：《口袋》、《轨迹》系列
地址：福建省厦门市思明区牡丹园119号302室
邮编：360000 QQ：921751970
想说的话：努力工作是好事，但也要保重身体。

诸葛祁 昵称：小祁

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《传说》
地址：广东省阳江市江城区石湾北路师苑A幢604房
邮编：529500 QQ：1255224834
Email：1255224834@qq.com
想说的话：大家一定要保持玩游戏这份纯洁的心啊！

于振英 昵称：乖骑士

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《DQ》、《塞尔达》、《牧场》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区民航路30-4号民航招待所
邮编：150036 QQ：380451035
Email：380451035@qq.com
想说的话：无聊……

孙威 昵称：彪悍威哥

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《雷电十一人》、《MHP》
地址：上海市长宁区仙霞路415弄17号501室
邮编：200336 QQ：1146555833
想说的话：《掌机王SP》！每辑必买！

吴迪 昵称：啄木鸟

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《异说》
地址：辽宁省大连市金州区绿苑小区1号楼2单元502
邮编：116100 QQ：839163977
想说的话：汉化小组努力，为我中华争争气！

邓俊杰 昵称：柳叶萧风

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《MGS》、《恶魔城》
地址：广东省珠海市香洲区狮山路84号6幢601
邮编：519000 QQ：993533110
Email：djj2010@year.net
想说的话：拥有PSP的我不曾祈求上天赐予我完美的游戏周边，但为何155辑中奖的礼品竟然是烧录卡？

许海涛 昵称：洛克鸟

性别：男 年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：很多
地址：云南省昆明市官渡区大树营中营官方管2栋202号
邮编：650216
Email：xuhaitao.1994@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘千帆 昵称：794

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省湛江市霞山区附禹医院16幢C座204
邮编：524001 QQ：794066868
Email：794066868@qq.com
想说的话：第一次写回函表呢！

陈楠 昵称：莫の一离

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《生化》、《DJ Max》
地址：安徽省合肥市庐阳区百花中学高三（6）班
邮编：230061 QQ：495849283
Email：495849283@qq.com
想说的话：我的班长，我的花！

只言片语 《新·深爱》、《新·光之神话》、《超级马里奥》，个人很喜欢文字类游戏和老任的经典品牌。（太原 南部响介）

掌机王 自由谈

栏目主持：马修

随着3DS官方降价，国内3DS的售价也普遍降低，马修很多熟悉的玩友也纷纷成为了3DS玩家。说起来玩游戏还真是个花钱的娱乐，不过倒也不算什么高消费的东西，就算没经济收入攒攒钱也能买下，毕竟我们是游戏玩家。而那些游戏厂商，又都是怎样用各种方法来引诱玩家去掏钱去玩他们的游戏呢？请看本辑的“自由谈”吧。

文 娃娃生&拔凉的卡布奇诺

生财有道——小议游戏厂商圈钱大法

追求利益最大化是商人的基本目标，游戏厂商也不例外，下面是个人总结的一些游戏厂商的圈钱方法。当然，圈钱不等于骗钱，其中还是有不少好东西的，文章中我们就用正和反来做范例吧。

一、先免费，后交钱

此类方法一般在网游与手机游戏中，先免费试玩，然后交钱续关，有的甚至是三五步一交钱……还有不少网游需要交钱来买服装买武器，甚至加速升级。而掌机游戏的试玩版，则是在你投入之时恰到好处地中断……喜欢的话就只得乖乖掏钱。此种游戏倒极少有试玩作与正作前后不一致的，如果包包鼓鼓，买正作也是责无旁贷的。

正：《啪嗒嘭3》/《幽灵诡计》/《战神》

这三作都是相当强悍的作品，而试玩版也充分吊起了玩家的胃口，然后在适当的地方戛然而止——想继续体验爽快吗？想持久地体验爽快吗？那就请玩正式版吧！



反：网游与手机游戏数不胜数，掌机平台暂无

应对方法：需冷静，最好不要凑热闹。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王》立场无关。



二、炒冷饭

如果说先免费后交钱还是营销策略的话，那炒冷饭就是纯粹为了榨取剩余价值了，而且其中不少骗钱之作，所以冷饭也是厂商经久不衰的话题。既然如此，了解了解炒冷饭就很关键——所谓冷饭，字面上解释就是把放冷了的饭回锅炒一炒又拿出来卖。游戏来说，经典程度是一方面，而原剧情、原人物等原作主线就是放冷了的饭，而增加的新素材新内容则相当于鸡蛋葱花肉沫这些料，这就很考验厂商的火候了。

正：《口袋妖怪 心金·灵银》/NDS“《DQ》系列”/早期《最终幻想》的NDS、PSP移植版

《心金·灵银》没得说，真FAN入正也没得说，当然与原作的经典程度也分不开。而在NDS上，从《DQ》开始，SE便以3D表现形式开始移植“天空三部曲”，给人以十足的新意，NDS版的《最终幻想》移植版和《DQ》一样采用了3D画面，而PSP版则保持原作风格的同时增加大量绚丽的特效，虽然SE“赚奶粉钱”的意图很明显，无论哪种尝试，也都是带着不少诚意的。



反：《格斗之王合集》/《三国志Ⅸ 威力加强版》

《XX合集》类游戏在不同人眼中好坏不一，有人认为经典游戏合集值得一玩，还有人则认为没有新要素实属骗钱。放下这个不谈，《格斗之王》登陆PSP版的这次无论在画面比例还是系统上都让人难以认同，根据PSP来做点基本的改变都没有，除了骗钱还是骗钱，真的不如玩模拟器了。而《三国志Ⅸ 威力加强版》也是完全照搬PC版，于是在PSP上，城市小不说，非鼠标控制的光标更移动得别扭生涩，以前PSP版《三国志》不是这样啊！

应对方法：《口袋妖怪 心金·灵银》这样的诚意移植固然好，其他的么……就仁者见仁智者见智吧……毕竟有些时候爱会让人昏了头脑。



▲NDS版和PSP版的《最终幻想Ⅳ》，采用两种完全不同的风格来移植。



三、大作续作

大作续作是用优秀的前作或系列的口碑来倚老卖老，由于此类绝对不同于之前的两种，因此一旦坑钱便也更容易得手。一作经典并不能代表所有，实在怕雷可以在推出一段时间以后看看评价再入手，虽说赶不上第一时间入正，但总比买后大喊“坑爹”强。续作也分为不少版本，除了正统续作外，前传、外传、资料篇也是种类繁多，购买时一定要看准全名及其分类。此外还有原版加强版，多为增加新要素，此种一般较厚道于原作。

正：《DJ Max 3》/《太鼓之达人 妖怪大作战》

虽说只放了两款音乐GAME，但佳作级别的续作却不仅仅这些，各类均有不少。这两款游戏实为休闲时必备，引用《啪嗒嘭》中的一句话——“如果你是音痴，请谨慎进入游戏。”

反：《妖精的尾巴》/《XX无双 猛将传》

《妖精的尾巴》第一部就不怎么样，第二部更糟糕。而《无双 猛将传》作为资料篇，内容却都少得可怜，必须得有正作的盘才可以让内容丰富，单单有《猛将传》是不够的，而且很多《无双》都很明显在给《猛将传》而留尾巴，至于掌机版，貌似没有《真·三国无双6 猛将传》的要素加入到即将发售的PSP版《356》中，如果是《战国无双3Z》那样的整合版就好了……



▲埋怨归埋怨，但无双FAN还是会一作不落地在抱怨中将《无双》玩下去。

应对方法：正常的依旧是看专业玩家的评测，或者培养爱，毕竟爱是可以无视一切不足的。

四、明星效应★



大家还记得以金城武为模板制作的《鬼武者》吗？爽快十足，极具个性，无论是游戏FAN还是金城武的FAN都很满意。但现在很少有如此厚道的明星脸作品了，尽管优秀的也有，但打明星牌的游戏阵容中，从来就没缺过低质量的作品。

正：《机战》/《初音未来 女歌手计划》

《机战》不用多说，至今为止所有作品均属上乘，其庞大的声优阵容也一直是其明星效应所在。而大打虚拟人气明星牌的《初音未来 女歌手计划》尽管画面有些不尽如人意，但游戏本身素质相当对得起FANS的期待的！





▲初音的明星效应在游戏中体现得非常成功。

反：《野球拳》

《野球拳》算是资深的“瑟擎”游戏了，而给《野球拳》代言的明星也不在少数，如PSP版就有笔者很陌生的苍井空……实话游戏实在不怎么样，且不说游戏中遮遮掩掩不如直接去沙滩看，就游戏本身来说，出拳随机的设定也让玩家完全没有了参与感，连刷乱数的机会都没有，作为游戏也实在让人不爽。现在惟一有印象的，也就剩猜拳时的那首小曲了。

应对方法：优秀作品没得说，但爱也很关键，如果《AKB48》每个人推出一个版本，我相信鲁叔会全部收入！而《野球拳》的话，实在想看福利可以直接去下通关视频，不跟那随机出拳的输赢闹心了。



五、电影改编

取材热门电影来制作游戏一向是商家们乐此不疲的事情。一来成本低，二来人们都对其很感兴趣，质量低也能卖出不少，所以许多厂商都争先恐后，结果就是敷衍的多，真正优秀的少。

正：《乐高星球大战》/《绿巨人》

两款游戏都是二线作品，但素质都相当高，堪称电影改编游戏的佼佼者。作为一个《星战》FANS而言，起码PSP版的《乐高星球大战》真的给了我很强烈的原作感和参与感，加上火爆的战斗和精彩的解谜——其实这也是整个“《乐高》系列”的优秀所在，但《乐高星球大战》实在是做得太出色了。



▲融合了多种游戏要素的《乐高星战》虽然是积木世界，但原作感十足。

反：《忍者神龟》/《变形金刚》

说实话，《忍者神龟》的电影具备很多当前流行要素，但就是觉得怪怪的，不像是熟悉的动画片《忍者神龟》；而游戏也具备很多流行要素，如高速下落跳跃躲避、QTE等，但和电影一样，很难把那四个狰狞强壮的绿色怪物和印象中可爱的忍者神龟联系起来，而且游戏本身手感的问题，让所有的流行要素都显得一塌糊涂。而初代电影版《变形金刚》登陆多个平台，其中的PSP版简直可以说毫无圈点之处，完全对得起“年度最佳骗钱游戏”的称号。

应对方法：游戏这么多，不要光顾电影类的，把眼光转向更广阔的游戏天地吧！



六、限定版和首发特典

谋取利益最大化是商人的目的，而游戏厂商为了多赚一些推出限定版游戏倒也无可厚非，但价格实在有些过高了，限定版的PSP/NDS也是如此，与游戏主题对应的主机，对FANS的杀伤力还是非常大的。本来如果没有也不会惦记，可厂商偏偏出了，于是，买了钱包难受，不买又心里难受。而首发特典大都是送些不值钱的小东西，不过也有例外，于是就显得很有诚意了。



▲《钻石·珍珠》两个版本都购入后的三个小礼物。



■《黑岩射手 游戏版》游戏特典之WRS手办。

正：《口袋妖怪 钻石·珍珠》首发特典

就像前面说的，首发特典大都是一些小小的纪念物，但《口袋妖怪 钻石·珍珠》的首发特典则是一个做工非常精细的口袋妖怪小模型，而且一个版本一个，两个版本同

时购买还多送一个。尽管和游戏一样有圈钱嫌疑，但会让玩家掏钱掏得很开心。此后整个第四代《口袋妖怪》包括重制的《心金·灵银》的首发特典也都赠送手办。只不过在国内，这些免费送的小礼物也被单独拿出来卖了……

反：无

这里想找反例还是很难的。因为购买限定版本身就是怨打怨挨的，何况设定集、手办这些又都是官方的，平时这可不是有钱就能买到的。至于首发特典，可能有厚道的有鸡肋的，但再可有可无，毕竟也都是免费赠送，而且作为官方周边，起码还是有收藏价值的。

应对方法：遇上喜欢的就只有掏钱了，不过能忍住最好还是忍一下，如果价格降下来，同学，你赢了。

七、延期



延期是个很深的漩涡，关键在于延得越长，玩家就越期待。延期的原因大都是各种突变，但也有的是纯粹制造话题吊玩家胃口。延期得最触目惊心的自然是《永远的毁灭公爵》，1997年跳票至今，这款见证了人类从电气电子时代进入到网络信息化时代的游戏，好歹还算出来了。但有的延啊延，没了……

正：《啪嗒嘭3》/《纸盒战机》

《啪嗒嘭3》尽管延期两个月，但素质还是相当赞的；而《纸盒战机》，尽管延期到有些让人对Level-5产生了“耍大牌”式的不满，但毕竟游戏总算是出来了，而且素质上乘，总算给了玩家一个交代。

反：PSP《生化危机》/《GT赛车 携带版》

Capcom的出尔反尔早已为业界共知，在PSP版《生化危机》这件事上更是把玩家和SCE都折腾得不轻，先在2009年索尼的E3发布会上公布了PSP版《生化危机》，到2010年中又忽然宣布终止，反而公布了3DS版《生化》的视频——在这个第三方是上帝的时代，尤其是面对Capcom这种实力派，硬件厂商对其也只能抱怨抱怨。至于PSP版《GT赛车》，作为家用机平台的千万级销量大作的掌机版，《GT赛车 携带版》早在PSP公布之初便已公开了游戏画面甚至游戏的UMD图案，然而从PSP发售以后，《GT赛车 携带版》便忽然没了声音，直到5年后才姗姗而至，大概是山内一典的精力都投入到《GT赛车5》的开发上去了，PSP版尽管保留了系列一贯的真实操作感，但糟糕的画面以及扑面而来的雪花点和贴图缝，实在让人怀疑这竟然是一款诞生自2008年PSP硬件支持下的游戏，尽管如此，本作依旧轻松达成了百万销量，于是应了一句话：瘦死的骆驼比马大。



▲2009 E3索尼发布会上公布了PSP版《生化危机》。

厂商的圈钱大法当然不止这些，有些圈钱行为隐藏得很好，让人掏钱了赞不绝口；有的则过于明显，即使是FANS也边掏钱边骂。而随着网络要素在家用机上的普及，DLC付费下载已经成为了厂商圈钱的又一大途径。不知道在接下来3DS和PSV共存的掌机时代，付费DLC这一坑爹的方法是否也会落户掌机呢？其实不管圈钱行为本身如何，只要让玩家觉得值得，玩家花钱也是高兴的，不是吗？

玩家点评

啪嗒嘭3

厂商：SCEA　类型：A・RPG　评分 8

评论人：不蓝的蓝天

作为一个后起的另类音乐游戏系列，能在众多音乐游戏中脱颖而出足可见其素质和创意。本作延续了系列简单的操作，节奏感十足。在画面上更是下了功夫，华丽的战斗加上丰富的剧情，作为A・RPG本作也算是优秀的了！相比系列之前的作品，本作主要突出的是联机功能，贯穿于游戏中的“刷”保证了游戏的耐玩度。不论是等级还是装备，刷都是必不可少的。职业的多样性、装备的多样化以及多人联机等都让乐趣更上一个等级。至于聊天功能，在笔者看来只是充分利用了空闲的左手……

联机由于能让游戏的难度降低所以对“刷”的重要程度不言而喻，因此对于没有联机对象的玩家来说有点不公——单人玩时，同一任务的重复性会很明显，乐趣也会大打折扣！尽管对于喜欢挑战的玩家这些并不值得一提，但厂商确实是忽略了这些只能单独作战的玩家。但不管怎么说，作为一款不可多得的优秀作品，《啪嗒嘭3》都还是值得一玩的。



生化危机 佣兵 3D

厂商：Capcom　类型：ACT　评分 9

评论人：文学君

虽然是《生化危机》正统作品里的“佣兵模式”独立出来的游戏，但发售前笔者还是非常期待的。在打开游戏的时候，那略逊于家用机的画面则让笔者心里一震，熟悉的克里斯、吉尔、威斯克等都让笔者大呼爽快，再加上裸眼3D功能的显示，让人有了



更多的临场感和代入感。虽然家用机进化得已经很强大，但对于“佣兵模式”的移植，3DS的机能完全能够胜任，虽然偶尔有掉帧，但并不影响游戏的进行。游戏的可玩性和耐玩度都极高，丰富的武器选择和技能系统丰富了战术打法，大量的勋章和分数更增加了玩家的挑战欲望。

不过本作的缺点还是蛮多的，比如人物去捡地上的物品连弯腰都省去了，僵尸倒地死亡的样子有偷工减料嫌疑。另外佣兵模式单独拿出来作为游戏来卖不免有“骗钱”之嫌。记得本作还没发售的时候，Capcom令人振奋地说“本作带有开发中的《启示录》的试玩”，但是这试玩实在不厚道，短短1分钟的流程实在很让人失望。尽管如此，《生化危机 佣兵 3D》还是3DS上的高素质游戏之一。

栏目主持：白菜

大热秘技

阿鲁……不对，《艾鲁村G》有两个比较严重的恶性BUG会导致任务卡住无法完成。这类严重的失误很难想象出自Capcom之手，而且还是关联到《怪物猎人》这一品牌。希望游戏发售前的除虫再给点力。《勇者30 2nd》是一款比较异类的RPG，RPG爱好者们不妨尝试一下。



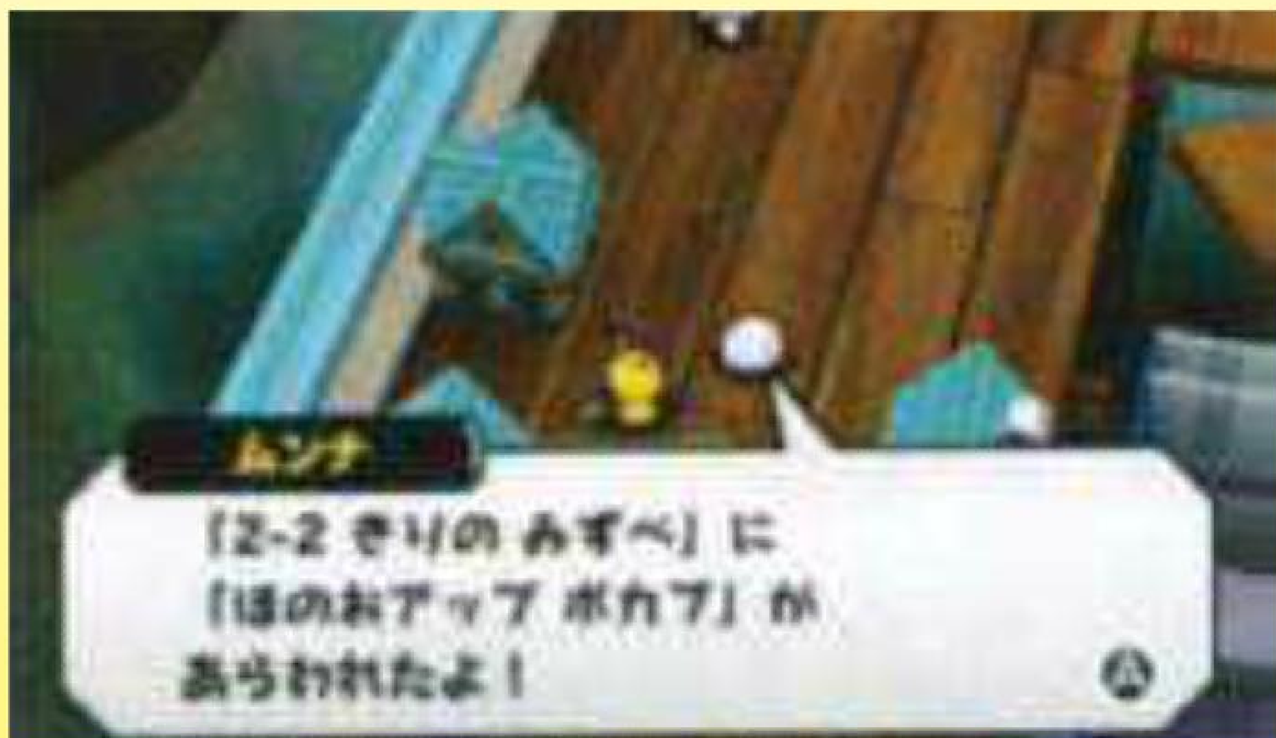
日版

超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

●获得密码口袋妖怪

有些口袋妖怪玩偶需要输入密码才会在游戏中出现，并被玩家收服。获得密码口袋



口袋妖怪	密码	出现关卡
托尔涅罗斯（トルネロス）	51554087	3–2
藤叶蛇（くさアップ ツタ–ジャ）	85909413	2–3
艾雷特（エルレイド）	96168485	4–2
小球獭（ミジュマル）	14322751	2–4
佐罗亚克（ゾロア–ク）	01208652	4–1

妖怪的方法是来到第二大关的城镇西镇（イ–ストタウン）后，和城镇左边的梦纳对话，就会出现密码输入界面，输入指定密码后，就会提示对应的口袋妖怪会在哪个迷宫中出现。上表提供5个已经公开的密码。



日版

纸盒战机

ダンボ–ル战机

●使用限制BUG

通过密码获得的HG武器，原本需要进入第10章后开启排位战，进行挑战并获得一定等级才能开放使用，但在个别剧情中这个限制将会无效。时机为第四章地下战中、玩家需要强制安装**ハカイオ**–右腕时，以及第7章主人公伴把机体更换为**オ–ディ–ン**时。注意HG装备能力与当时的装备差距甚大，使用该BUG会严重破坏游戏的平衡性，使用时请三思。

●不消费BP的移动

一般移动、攻击等行动都会消耗机体的BP值，但弱倾移摇杆、机体缓慢移动时不会消耗BP值，此外防御时移动都不会消耗BP。

●特殊角色出击对白

当特定角色使用特定机体时会出现专用的出击对白。此外使用さくら☆零号机时所有角色都会有专用对白。以下是各角色的对应机体：

山野バン：アキレス、アキレスⅡ、オーディーン、マスカレードJ

川村アミ：クノイチ、パンドラ、フェアリ–ル–ジュ

青島カズヤ：ウォ–リア–、ハンタ–、フェンリル、ジェネラル

海道ジン：ジ・エンペラ–、エンペラ–M2、ゼ

ノン、月光丸

乡田ハンゾウ：ハカイオー、ハカイオー绝斗、Gレックス、破坏王G-LEX

仙道ダイキ：ジョーカー、ジョーカーMk-2、ナイトメア

●卡片对战高速卡片收集法

在游戏中心（ゲームセンター）进行卡片对战，即使对战失败，也能获得机器人卡片，因此故意输掉其实比战胜敌人更有效率。这里将自己的机体进行最大限度弱化（如装配AC1的商店机），然后在卡片机中选择敌方随机，然后再将第一战的敌人更改成高等级的卡片，战斗失败后也有一定几率获得稀有卡片。



PSP 日版 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G

●恶性卡关BUG・1

接受任务“タル忘れられる”后，在完成任务前如果不慎存档并重新启动游戏的话，对着广场的馆长按下□键的“持ち上げる”指令会变为“プレゼント”，导致无法完成任务。



●恶性卡关BUG・2

在前作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》的村任务“长老、立てこもる”没有完成宴会的情况下继承记录开始玩本作的话，将再也无法主动与长老对话，导致G级村民任务“ルナ再び”卡住无法完成。

PSP 日版 勇者30 2nd

勇者30 SECOND

●来自アテナ的捉弄

第3章的“任务45帝国结界”关卡中，由アテナ打倒最后的魔王的话，时间将不会停止，无法通过关卡。

●查看地图全貌

按下START键打开菜单时，推动滑杆就能移动画面，可以查看当前地图的全貌。这个秘技在“冰の迷宫”或“魔人の洞窟の强制移动床”之类的关卡中非常好用。

●击倒借金鸟

斧头的“兜割”技能以及大剑的“ローンブレイク”技能非常有效，杖技能“ガイアのささやき”也有效。但是最低要求角色的等级是三位数。

●金钱赚取法

1.在“任务62マネートラブル”开始后能获得10100。然后一直向女神祈祷。每次能获得10000，而且还能让BOSS弱化，可谓一石二鸟。



2.第5章DESTINY通关后一直打“任务76勇者3ダッシュ”。顺利的话在短时间内就可以赚到600000。这是比较效率的方法。

3.玩生存模式“勇者无限”。不过只推荐有耐性的玩家尝试。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

进入九月后，各大平台上的良作比例迅速减少。3DS的《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》定于今年11月和12月发售，具体日期未定，目的不消多说，自然是为了迎击PSV。NDS游戏已经乏善可陈，数量极少，当然《重装机兵2 重装上阵》还是可以期待一下的。PSP即将被淹没在美少女游戏和女性向游戏的大潮里，好在每个月还有那么几款普通向大作，一直撑到PSV发售应该问题不大。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年9月					
1日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバ– オ–バ–クロック	Atlus	S・RPG	6279日元
22日	青蛙过河3D	フロッガ–3D	Konami	ACT	3980日元
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	ACT	5980日元
2011年10月					
13日	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
20日	模拟人生3 宠物	ザ・シムズ3 ペット	EA Games	SLG	4980日元
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
27日	勇者公司	勇现会社ブレイブカンパニ–	NBGI	SLG	5040日元
2011年11月					
13日	超级马里奥3D大陆	ス–パ–マリオ3Dランド	Nintendo	ACT	39.99美元
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	ACT	5229日元
17日	茶犬（暂名）	お茶犬（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人様 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
24日	薄樱鬼3D	薄櫻鬼3D	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年12月					
4日	马里奥赛车7	マリオカ–ト7	Nintendo	RAC	39.99美元
2011年夏					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
2011年秋					
未定	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	售价未定
未定	世界足球 胜利十一人2012	ワ–ルド サッカ– ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	售价未定
2011年冬					
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level–5	RPG	售价未定
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンド–3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ–ションズ 青の冒険	SEGA	ACT	售价未定
未定	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团	Square Enix	A・AVG	售价未定
未定	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ–クイ–タ–	Konami	ACT	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年9月					
15日	维尼熊 100英亩森林的烹饪书	くまのプ–さん 100エ–カ–の森のクッキングBOOK	Disney Interactive Studios	ETC	5040日元
2011年10月					
13日	超级创意涂鸦	ス–パ–スクリブルノ–ツ	Konami	PUZ	4980日元
2011年11月					
10日	宠物蛋合集	たまごっちコレクション	NBGI	ETC	5040日元
17日	海贼王 巨人之战2 新世界	ワンピ–ス ギガントバトル！ 2 新世界	NBGI	ACT	5040日元
2011年秋					
未定	型男恋爱王国（暂名）	オレ様キングダム（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
未定	食梦者 漫画家之路	バクマン。 マンガ家への道	NBGI	AVG	售价未定
2011年冬					
未定	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リロ–デッド	角川Games	RPG	6090日元
未定	尖帽子与潇洒魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	ETC	售价未定
2011年内					
未定	神秘屋	ミステリ–ル–ム	Level–5	AVG	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元

黑岩射手 游戏版

8.25 ◆Image Epoch◆RPG◆6279日元

A 期待度

在动漫界有着超高人气的“黑岩射手”游戏化，有别于原作的世界世界观，玩家要扮演黑岩射手，在人类即将灭绝的地球废土上与外星势力展开生死决战。Huke的精美人设自然不用多说，充满动作感的半实时战斗是这款RPG的最大特色，新纳一哉和野岛一成继《最后的战士》后又将带给我们怎样一款新作，令人期待。

真・三国无双6 特别版

8.25 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元

A 期待度

移植自家用机平台的《真・三国无双6》，增加了晋势力，三国后期的众多人物和战役也收录到游戏中，登场武将总数达到了62名。游戏有故事模式和编年史两大模式，前者以势力为单位，还可以自由选择武将进行游戏；后者则是大杂烩式的大地图。此外，本作还增加了2人对战的模式。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米潜行者	ナノダイバー	Takara Tomy	ACT	5040日元
1日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいばーん +(ぷらす)	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
15日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピーターパン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
22日	幻域战记 携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
22日	游戏王5D's 双重战力6	游戏王ファイブディーズ タッグフォース6	Konami	TAB	5250日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版-サウンド インパクト-	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -暗号と密室と怪人と-	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
30日	FIFA世界足球12	FIFA Soccer 12	EA Games	SPG	39.95美元
2011年10月					
4日	NBA篮球 2K12	NBA 2K12	2K Sports	SPG	19.99美元
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の犠牲者をオシラセシマス -君とこの果てることない暗暗を-	Boost On	AVG	3969日元
13日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	7700日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	5230日元
20日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく顷にPortable 1	Alchemist	AVG	3990日元
25日	隐形妖怪 暗影地带	inviZimals: Shadow Zone	SCEE	ACT	9.99美元
27日	七龙战记2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	6279日元
27日	侦探部 废部、绘画与炸弹	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -废部と绘画と爆弾と-	Boost On	AVG	3654日元
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	5985日元
27日	R-15 携带版	R-15 ぽーたぶる	角川书店	AVG	6090日元
27日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川Games	AVG	6090日元
27日	战律之云	战律のストラタス	Konami	A・AVG	5980日元
27日	小丑国的爱丽丝	ジョーカーの国のアリス	QuinRose	AVG	5985日元
27日	魔力家族 诗之歌	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia-	Comfort	AVG	6090日元
2011年11月					
2日	三极姬 三国乱世・霸天之令旗	三极姬 三国乱世・霸天の采配	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
3日	世界足球 胜利十一人2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	4980日元
10日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク -Project DIVA- extend	SEGA	MUG	5229日元
10日	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	4980日元
17日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷にPortable 2	Alchemist	AVG	3990日元
17日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリーク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
17日	鹅妈妈的童谣之馆 蓝色标签	マザーグースの秘密の馆 BLUE LABEL	QuinRose	AVG	5985日元
23日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ -ポータブル-	角川Games	AVG	6090日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人様 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
23日	白与黑 携带版	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	NBGI	TAB	6800日元

DVD 光盘内容导视

最新发售游戏影像直击

新作特搜队





超级口袋妖怪大乱斗	勇者30 2nd
全假面骑士 骑士世纪	怪物猎人日记 暖洋洋
信长之野望 苍天录 威力加强版	的艾鲁村G

喧闹游园

成龙踢馆 最终版

恶搞视频最终回，爆笑度满点



科隆游戏展2011 精彩视频大集锦

游戏展望台





未知海域 黄金深渊	抵抗 燃烧天空
反重力赛车 2048	魔界战记3 再临
台球之王	铁拳3D 完美版
小小变异者	生化危机 启示录
摩登全民赛车	边境之门
小小大星球	写真女友
真实战士	魔法少女小圆 携带版
重力的眩晕（暂名）	战律之云
标签	七龙战记2020
飞镖达人	R-15 携带版
VR网球4	圣骑战史
逃脱计划	幻域战记 携带版

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队的《超级口袋妖怪大乱斗》的演示中，最后主角是被谁打倒的？

A.BOSS　　B.自杀　　C.杂兵





PEGA 精美游戏周边 3名

PS3专辑

大16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第15辑即将于9月上旬开学之际在全国上市。PS3的初生之犊、JRPG与PlayStation家族的兴衰，深度特企解说业界不为人知的故事，劲作情报收录今年秋季《偶像大师2》、《真・三国无双6 猛将传》、《暗黑血统》等众多美日大作情报汇总。七大热门豪华攻略囊括《梅露露的工作室》、《如龙 终焉》、《无名英雄2》、《海豹突击队4》、《BBCS2》、《爱丽丝 疯狂回归》以及《特洛伊无双》！攻略研究一期完结！数据光盘部分兼具实用性与收藏价值，数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题，乐趣无穷精彩多多！



9月2日
全国上市

模魂志

大16开160页+DVD

世界最大规模的造型物展会WF盛大举行，本辑将为您展示会场中的美少女人形等展品，一同品尝世界级的造型物大餐。《变形金刚3》上映之后热潮不断，而本辑将继续为大家送上相关的玩具评测展示。迷彩和旧化对涂装玩家来说是一个永恒的话题，本辑则以DVD视频的方式向各位展示迷彩与旧化的其中一种技巧——雪地迷彩。高达模型近期的新品在素质方面表现出色，本辑将继续为大家送上模型制作范例，带领您步入达人的殿堂。不可或缺的自然还有各款新品美少女人形和潮流玩具的实物评测，为您的购物计划提供参考依据。



8月27日
全国上市

游戏光环HD

科隆游戏展高清实录

16页精美手册 / 两张D9碟

科隆游戏展“Gamescom 2011”首次以高清影像呈现！本期《游戏光环HD》将会给大家带来科隆游戏展历史发展、展会现场详尽报道、大厂发布会全程实录、劲作稀有影像连续冲击！配合中文字幕让您坐在家中就能了解本次科隆游戏展的方方面面。数款大作前瞻让您提前胸有成竹！

科隆游戏展“Gamescom”现场发布会高清中文字幕影像

极限画质高清游戏预告片合集

科隆游戏展新闻、焦点、美图一网打尽！



9月上旬
全国上市

本期赠品：《未知海域3 德雷克的诡计》动感海报！

卡牌·桌游

16开全彩色80页 附送mini-CD

《卡牌·桌游》第13辑预定9月上旬全国上市，桌游玩家记得关注。万智牌2011国冠赛和上海大奖赛刚刚落下帷幕，本辑带来赛事的最新报道。这次还为喜欢《三国智》的玩家带来“步谋族”的深入分析，同时还有《三国杀》“山包”的相关技巧性文章。桌游方面则有《创世发明》、《神秘列车》、《夜访吸血鬼》等桌游的介绍，同时还有一篇“洗牌类桌游”的专题，向大家推荐几款经典的“牌组构筑类桌游”。TRPG板块为大家带来一篇关于规则扩展的文章——《我该开扩展吗？》。本辑会有超值赠品赠送，期待惊喜。



口袋玩家 Vol.46

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。

卷首特辑

社长频道之《口袋妖怪大乱斗》

通过任天堂社长岩田聪与Pokemon社长石原恒和以及安布雷拉社长社长、主任的对话，来更多了解《超级口袋妖怪大乱斗》的开发内幕。

劲作攻略

超级口袋妖怪大乱斗

3DS首款《口袋妖怪》游戏到来，详尽攻略，倾情奉献！

研究所

口袋妖怪详尽分析——格斗系

本辑带来达迦奇、纳迦奇、大师鼬、火爆猴、沙瓦郎、艾比郎这6只精通格斗的口袋妖怪。

口袋漫画

Pokemew 青之救助队
——峰回路转

大火中救下雪女的超梦，终于得到了神族的认可，正式就职上任……





UCG平台 iPhone应用程序

适用于全版本、全系统的iPhone、iPad、iPod touch主机

UCG专业电子阅读平台——“UCG平台”，现已登陆苹果官方商店App Store，并向所有用户免费提供下载。“UCG平台”将为所有iPhone、iPad以及iPod touch用户提供一个愉快的无纸化阅读环境，让您以最快捷的速度、最低廉的价格、最时尚的方式，阅读到来自UCG旗下的众多精彩刊物。

请即刻使用iTunes进入App Store，键入关键词“UCG”，免费获得“UCG平台”应用程序，开启最时尚的UCG阅读之旅。



现已可在App Store免费下载！



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-090-2
掌机王光盘定价：12元（1DVD+1手册）